ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC MASTER

ΤΕΥΧΟΣ 64 ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 1995 ISSN 1105-5472 1.000 ΔΡΧ.

Special Review

FLIGHT UNLIMITED



Η εξέλιξη στους εξομοιωτές έχει όνομα!

WEB, CAMERA, ACTION!





Γνωρίστε τον παγκόσμιο κινηματογράφο με τη βοήθεια ενός Web Browser!

Ακόμα:

▲ MV Premium 3D & PAW 200 ▲ Watcom C/C++ 10.0 ▲ Ravenloft 2 ▲ Perfect General 2 ▲ Hell ▲ Journeyman Project

EDITORIAL PC

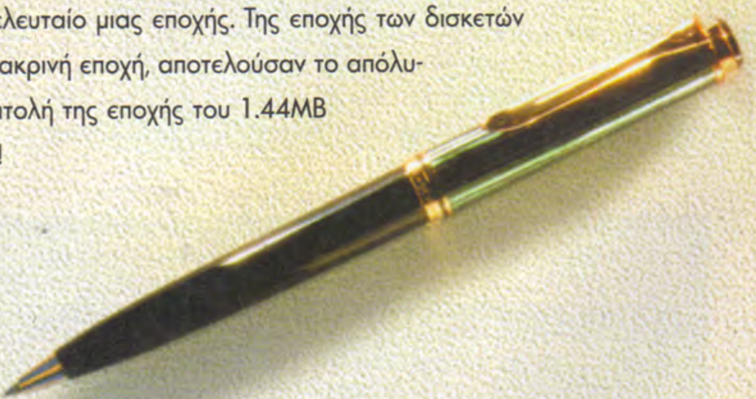
Οταν θα διαβάζετε αυτό το editorial, ο άτιμος ο αρχισυντάκτης (εγώ είμαι αυτός) θα βρίσκεται πιθανότατα σε κάποια από τις παραλίες του Αιγαίου. Σας το αναφέρω αυτό όχι για κανέναν άλλο λόγο, αλλά για να ζηλέψετε! Είδατε τι κακούλης είμαι ώρες- ώρες; Τέλος πάντων, ξέρω ότι οι περισσότεροι από εσάς θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές σε κάποια παρόμοια τοποθεσία, οπότε μάλλον δεν πέτυχα το σκοπό μου. Προσπάθησα πάντως.

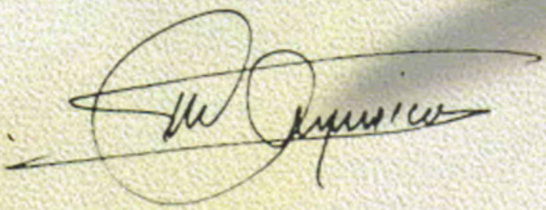
Στο τεύχος αυτό, κυρίαρχο ρόλο έχουν τα παιχνίδια - τι παιχνιδοεποχή διανύουμε άλλωστε; Το Special Review του τεύχους ασχολείται με την εξέλιξη στον τομέα των flight simulators, το παιχνίδι με τα απίστευτα γραφικά, το Flight Unlimited! Θα πρέπει να το δείτε για να το πιστέψετε. Τέτοια γραφικά δεν έχουν ξαναγίνει, όχι μόνον σε flight simulator αλλά και σε οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι. Μαγεία!

Από τους simulators στα adventures και τα RPGs. Μετά από αρκετό καιρό, είν' αλήθεια, ο Αντρέας γράφει για το Journeyman Project, το οποίο ας μη σας πούμε τι εντύπωση του έκανε. Αντίθετα, το Hell το διασκέδασε δεόντως, ενώ όσο αφορά το Ravenloft II του έδωσε και κατάλαβε τι εστί βερίκοκο. Ολόκληρα μερόνυχτα μπροστά στο monitor. Οχι ότι είναι η πρώτη φορά βέβαια... Για δωράκι, ο Αντρέας ετοίμασε ακόμα και την πλήρη λύση του Dragon's Lore. Οχι, για να μη λέτε, δηλαδή.

Εναν αφανή ήρωα αποτελεί το software review του τεύχους. Και είναι αφανής ήρως η Watcom C++ διότι, ενώ δεν είναι ιδιαίτερα γνωστή στην Ελλάδα στους κύκλους των ερασιτεχνών προγραμματιστών, είναι ιδιαίτερα διαδεδομένη στο εξωτερικό και υπεύθυνη για πολλά από τα παιχνίδια που κυκλοφορούν στην αγορά. Το DOS4GW σας θυμίζει κάτι;

Το τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας είναι το τελευταίο μιας εποχής. Της εποχής των δισκετών 720KB, οι οποίες σε κάποια όχι και τόσο μακρινή εποχή, αποτελούσαν το απόλυτο όριο στις δισκέτες περιοδικού. Στην ανατολή της εποχής του 1.44MB σας ευχόμαστε ολόψυχα... Καλό Καλοκαίρι!







ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 1995

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E., **ΕΚΔΟΤΗΣ:** Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ:** Μιχάλης Ατάλιαλης, **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** Αγάπη Λαλιώτη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** Αλέξης Καναβός, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** Θανάσης Μαμασιούλας, **MARKETING:** Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** Αργύρης Γιαγιάς, Κώστας Βασιλάκης, Αντώνης Ροζάκης, Κοσμάς Μπενέκος, Τάκης Μιχαλόπουλος, Γιάννης Ρηγόπουλος, Αντρέας Τσουρινάκης, Θοδωρής Ραφτόπουλος, Δημήτρης Χριστακόπουλος, Παναγιώτης Ανδριανέσης, **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Πορφύρη Δήμητρα, Μαύρου Ελένη, **ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ:** Χρήστος Ιωαννίδης - Παντόπικος, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας, **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** Κώστας Ελευθεράκης, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ - ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ:** Μποζά Εύη

Γραφεία Βορείου Ελλάδος: **COMPUPRESS A.E**, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, fax: 282663

Το **PC MASTER** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους PrePress από την εταιρία **PRINT XPRESS,** Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9225520, 9238674-5, fax: 9216847. **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Ζοζέφ Φίλο, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** Μαίρη Λυμπέρη, **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** Γιώργος Παπαγεωργίου, **DESKTOP PUBLISHING:** Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου, Κωνσταντίνα Παπαευθυμίου,Ρία Στάβερη, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου, **DATA ENTRY:** Ελένη Παπαδογιάννη, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** Π. Χατζηκυριάκου, Ηλ. Ιακωβάκης, **ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** Ι. Δραγούνης, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** Καββαδίας

Η ύλη αυτού του τεύχους του **"PC MASTER"** είναι διαθέσιμη μέσω της υπηρεσίας **"Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη"** του συστήματος on-line υπηρεσιών της CompuLink.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη): Ιδιώτες 9.900 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ. 17.000 δρχ., **ΔΙΕΤΗΣ:** 18.800 δρχ. - **ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ:** 8.900 δρχ., **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ** (11 Τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 15.000 δρχ., Αμερική 17.000 δρχ., **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** Προς Περιοδικό PC MASTER, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

REVIEWS



GAME REVIEWS





HARDWARE ΤΕΣΤ

SPECIAL REVIEW



ΑΦΙΕΡΩΜΑ



Νέα 6x multimedia kits της Media Vision

Η Info-Quest ανακοίνωσε τη διάθεση νέων kits της αμερικανικής Media Vision που προσφέρουν στους χρήστες τους τις υψηλές επιδόσεις των CD-ROM drives εξαπλής ταχύτητας.
Ταυτόχρονα ανακοίνωσε την επέκταση της σειράς των kits με drives τετραπλής ταχύτητας.
Το MV 6200 SE περιλαμβάνει ένα CD-ROM drive εξαπλής ταχύτητας με ρυθμό μεταφοράς δεδομένων μέχρι 900KB/sec και χρόνο προσπέλασης 150 ms. Οι επιδόσεις αυτές είναι κατά 50% καλύτερες από αυτές των τετραπλής ταχύτητας drives που προσφέρουν πολλοί κατασκευαστές. Στο kit συμπεριλαμβάνονται η κάρτα ήχου Pro Audio Wavetable, ένα ζευγάρι ηχείων, ένα μικρόφωνο, τέσσερις τίτλοι CD και 50 εφαρμογές shareware.
Το Kit MV 1400 περιλαμβάνει ένα drive τετραπλής ταχύτητας, μία κάρτα ήχου 16-bit, ηχεία και 50 shareware εφαρμογές.
Το νέο kit συμπληρώνει τις σειρές MV 1100 και 1200, προσφέροντας ιδιαίτερα υψηλή απόδοση για την κατηγορία του. Τα kits διατίθενται με το απαραίτητο software για την εύκολη εγκατάστασή τους, καλώδια με έγχρωμα σημάδια για σωστή τοποθέτηση και με το απαραίτητο κατσαβίδι! Τα kits MV 2200 και MV 6200 SE περιλαμβάνουν επιπλέον μία κασέτα βίντεο με οδηγίες εγκατάστασης.
Οι κάρτες ήχου Pro Audio Wavetable χρησιμοποιούν ηχογραφημένα δείγματα για την αναπαραγωγή της μουσικής, με ιδιαίτερα χαμηλό κόστος.
Λόγω του γεγονότος αυτού, έχουν βραβευτεί στη CeBIT '95 για την απόδοσή τους σε σχέση με την τιμή τους.
Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στην αντιπροσωπία Info-Quest, Α. Πάντου 25, 176 71 Καλλιθέα, τηλ.: 9242855, fax: 9232349.



Η IBM αγόρασε την Lotus

Στις 5 Ιουνίου, η IBM έκανε πρόταση στην εταιρία Lotus Development για αγορά όλων των μετοχών της έναντι της τριπλάσιας (σχεδόν) αξίας της τιμής της μετοχής.
Τελικά, στις 11 Ιουνίου η Lotus συμφώνησε και έτσι αγοράστηκαν οι μετοχές της στην αξία των 64 δολαρίων από την IBM. Συνολικά, η αγορά κόστισε στην IBM 3.5 δισεκατομμύρια δολάρια. Αυτή η κίνηση της IBM έγινε κατά πάσα πιθανότητα για να υποστηρίξει με προγράμματα το νέο της λειτουργικό σύστημα OS/2 και τις νέες πλατφόρμες που ετοιμάζει.

Virtual Guitar

Ετοιμαστείτε για τη νέα πρόκληση!!! Μία πρόκληση που έρχεται από το χώρο της μουσικής τεχνολογίας και των multimedia. Ο λόγος για τη Virtual Guitar, η οποία μας προετοιμάζει για αξέχαστες ροκ εμπειρίες δίνοντάς μας μια μοναδική θέση πάνω στη σκηνή δίπλα στους Steven Tyler & Joe Perry των Aerosmith, μπροστά στα εκατομμύρια μάτια ενός ξετρελαμένου κοινού.
Η Virtual Guitar είναι ένα εκπληκτικό παιχνίδι. Δεν διαφέρει σε τίποτε από μια πραγματική ηλεκτρική κιθάρα, ούτε στην εμφάνιση ούτε στον ήχο της. Βάλτε μπροστά τις μηχανές, παραμορφώστε τον ήχο και εκτοξευτείτε στην κορυφή. Παίξτε με τη φλεγόμενη rock κιθάρα και απολαύστε το μεγαλείο ενός rock star.
Για περισσότερες πληροφορίες επικοινωνήστε με το κατάστημα Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 3302980, 3804397-8, fax: 3648254.

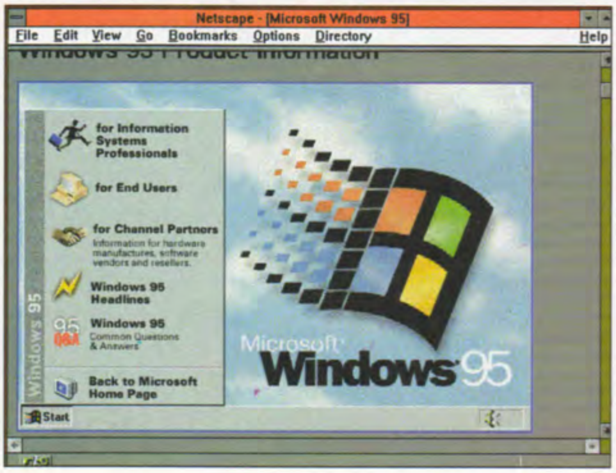


Προϊόντα βιντεοεκπαίδευσης από την Eriqson

Η εταιρία Eriqson Soft Education παρουσίασε στην αγορά δύο εκπαιδευτικές βιντεοκασέτες στα ελληνικά, οι οποίες αναφέρονται στα MS-DOS 6.22 και Windows 3.1. Η εταιρία Eriqson δραστηριοποιείται στην παραγωγή προϊόντων βιντεοεκπαίδευσης και προτίθεται να κυκλοφορεί κάθε μήνα μία βιντεοκασέτα. Οι εν λόγω βιντεοκασέτες περιγράφουν αναλυτικά τα χαρακτηριστικά και τις δυνατότητες των δύο συγκεκριμένων λειτουργικών συστημάτων.
Περισσότερες πληροφορίες: Eriqson Soft Education, Κορυτσάς 11, τηλ.: 6131415.

Επίσημη πρεμιέρα

Η 24η Αυγούστου είναι η ημερομηνία επίσημης πρεμιέρας των πολυαναμενόμενων Windows 95, του νέου λειτουργικού συστήματος της Microsoft. Ο 32-bit διάδοχος των Windows 3.1 θα δίνει έμφαση στον τομέα της επικοινωνίας, επιτρέποντας τη σύνδεση με άλλους υπολογιστές τόσο σε LAN όσο και σε WAN δίκτυα, μέσω του γνωστού σε όλους Internet. Παράλληλα, θα υποστηρίζει υπηρεσίες όπως data conferencing, επεξεργασία φωνής και ηλεκτρονικό ταχυδρομείο. Τα Windows 95 θα περιλαμβάνουν επίσης την τεχνολογία VoiceView της εταιρίας Radish Communications, η οποία θα επιτρέπει την εναλλαγή μεταξύ επικοινωνίας φωνής και δεδομένων κατά τη διάρκεια της ίδιας της τηλεφωνικής κλήσης.
Ασφαλώς το νέο λειτουργικό θα ενσωματώνει τη νέα τεχνολογία Plug'n'Play. Επιπλέον θα προσφέρει καλύτερη απόδοση video, ταχύτερο animation, συμπίεση φωνής και υποστήριξη του πρότυπου MPEG.



Flash στα νέα...

Η Microsoft ανακοίνωσε πέντε νέους τίτλους για CD-ROM, οι οποίοι θα κυκλοφορήσουν κατά τους επόμενους πέντε μήνες. Μεταξύ αυτών περιλαμβάνεται η σειρά Home Cooking with Master Chefs ή Σπιτική Κουζίνα με Κορυφαίους Μάγειρες. Με το δίσκο αυτόν διδάσκεται κάποιος μαγειρική από τη γνωστή Julia Child.
Ο δεύτερος τίτλος, ονόματι Microsoft Wine Guide, που σαφώς συμπληρώνει τον πρώτο, είναι οδηγός για τους φίλους του κρασιού. Ο τρίτος τίτλος λέγεται 500 Nations (500 Εθνη) και συνοδεύει τη γνωστή επική σειρά για τις τουλάχιστον 500 φυλές Ινδιάνων της Αμερικής, του CBS, με παρουσιαστή τον Kevin Kostner. Ο τέταρτος τίτλος λέγεται Microsoft Dogs. Είναι βασικό έργο αναφοράς για όσους αγαπούν τα σκυλιά. Ο πέμπτος και τελευταίος λέγεται Oceans (Ωκεανοί) και απευθύνεται στους φίλους της ανακάλυψης και περιπέτειας στους ωκεανούς της γης.

Η Info-Quest ανακοίνωσε τη διάθεση συστημάτων πλήρως εξοπλισμένων για την εξερεύνηση του διεθνούς διαδικτύου. Τα Net PC βασίζονται στα ήδη γνωστά Quest Future 486/66 και Success 486/66 και διατίθενται με προεγκατεστημένο το hardware και το λογισμικό που απαιτείται για την άμεση πρόσβαση στο Internet από οποιονδήποτε χρήστη, ανεξάρτητα από την προγενέστερη εμπειρία του. Στους υπολογιστές έχουν εγκατασταθεί μία κάρτα modem 14.400bps V32, τα Windows 3.1 και τα NetTools, μία σειρά προγραμμάτων που διευκολύνουν το χρήστη στην προσπάθεια εκμετάλλευσης των μεγάλων δυνατοτήτων του Internet. Η πρόσβαση στο Internet επιτυγχάνεται μέσω της τρίμηνης ή εξάμηνης συνδρομής στην CompuLink που προσφέρεται μαζί με τα συστήματα.
Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στην αντιπροσωπία Info-Quest, Α. Πάντου 25, 176 61 Καλλιθέα, τηλ.: 9248080, 9242855, fax: 9232349.

Η beta έκδοση του CorelDRAW! 6.0 έφτασε στα χέρια μας στα τέλη Ιουνίου. Το νέο CorelDRAW! τρέχει στα Windows 95 και φέρει αρκετές βελτιώσεις σε σχέση με το πάρα πολύ καλό προκάτοχό του, το 5. Η ημερομηνία κυκλοφορίας του δεν έχει ανακοινωθεί επίσημα από την Corel.

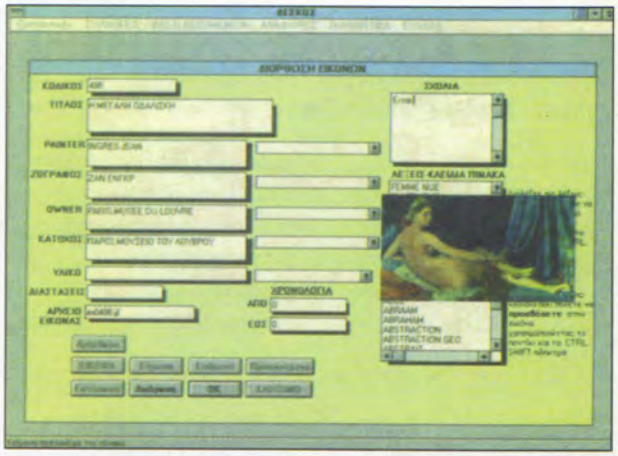
Ανοίχτηκε λογαριασμός στην Εθνική Τράπεζα Ελλάδος για την κ. Σωτηρία Μπέλλου. Για όσους ενδιαφέρονται να συνδράμουν την προσπάθεια τα στοιχεία του λογαριασμού είναι: Αρ. Λογαριασμού 147/93156911, Μπέλλου Σωτηρία. Η αρχική κατάθεση είναι 100.000 δρχ. και ο λογαριασμός ανοίχτηκε με πρωτοβουλία του Δικτύου On-Line υπηρεσιών CompuLink.

Updata Multimedia & CD-ROM



Κυκλοφόρησε από την CD-Media AE η 3η έκδοση του περιοδικού αναφοράς Updata Multimedia & CD-ROM. To Updata είναι η μοναδική έκδοση στην Ευρώπη που περιλαμβάνει 2.500 τίτλους CD-ROM με την πλήρη περιγραφή τους. Ακόμα περιέχει όλα τα ελληνικά CD-ROMs που κυκλοφορούν. Σκοπός της έκδοσης Updata Multimedia & CD-ROM είναι η ενημέρωση των αναγνωστών της με απλό, κατανοητό τρόπο για τις νέες τεχνολογίες των multimedia και τις πρακτικές εφαρμογές τους στην καθημερινή μας ζωή. Περιλαμβάνει άρθρα για το τι θα βρείτε και πώς θα συνδεθείτε εύκολα στο Internet, πώς θα προβάλλετε τις αγαπημένες σας κινηματογραφικές ταινίες στο PC με στερεοφωνικό ήχο, καθώς και τη σημαντική βοήθεια που προσφέρει η παράλληλη χρήση των multimedia σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης. Επίσης περιέχει μία ειδική προσφορά για νέους συνδρομητές με δώρο 3 CD-ROMs αξίας 20.000 δρχ. Θα το προμηθευτείτε από τα περίπτερα που πρακτορεύονται περιοδικά ξένου Τύπου ή τηλεφωνώντας στο 6873293.

Πρόγραμμα αρχειοθέτησης εικόνων από την εταιρία ΖΗΝΩΝ ΑΕ



Η εταιρία ΖΗΝΩΝ ΑΕ ανακοίνωσε τη διάθεση του "ΔΙΣΚΟΣ", ενός λογισμικού αρχειοθέτησης εικόνων το οποίο συνοδεύεται από τον τίτλο CD-ROM: "Η ζωγραφική από την Πομπηία μέχρι σήμερα". Η ΖΗΝΩΝ, αξιοποιώντας την τεχνογνωσία της από τη χρήση των τεχνολογιών της εικόνας στις βιομηχανικές αυτοματοποιήσεις, ανέπτυξε μια αμιγώς ελληνική πλατφόρμα για αρχειοθέτηση εικόνων, το λογισμικό "ΔΙΣΚΟΣ". Πυρήνας του λογισμικού είναι η σχεσιακή βάση δεδομένων OMNIS7, υποστηριζόμενη από το περιβάλλον MS-Windows. Το σύστημα προσφέρει τη δομή και τα εργαλεία για την καταχώριση των εικόνων και των περιγραφικών στοιχείων που σχετίζονται με αυτές. Προσφέρει επίσης τη δυνατότητα καταχώρισης απεριόριστων λέξεων-κλειδιών, οι οποίες χρησιμοποιούνται για να χαρακτηρίζουν τις εικόνες, καθώς επίσης και πεδία για την εισαγωγή ελεύθερου σχολιαστικού κειμένου. Ιδιαίτερα πλούσιες είναι εξάλλου οι δυνατότητες για την ανεύρεση και επίδειξη των εικόνων. Ετσι μια εικόνα μπορεί να αναζητηθεί βάσει κάποιου συγκεκριμένου χαρακτηριστικού (πεδίου), λέξης-κλειδιού ή οποιουδήποτε συνδυασμού αυτών. Η εισαγωγή της δομής των λέξεων-κλειδιών υπήρξε ιδιαίτερα πρωτοποριακή για την εύκολη αρχειοθέτηση και ανεύρεση βάσει χαρακτηριστικών που δεν προβλέπονται από τα πεδία της βάσης δεδομένων. Συνδυάζοντας λέξεις-κλειδιά και πεδία, ο χρήστης μπορεί να εντοπίσει το σύνολο των εικόνων που αναζητά. Στην ορολογία του "ΔΙΣΚΟΣ" αυτό λέγεται συλλογή. Μία συλλογή μπορεί να αποθηκευτεί με το δικό της όνομα, να συμπεριλάβει νέες εικόνες, να απορρίψει υπάρχουσες με το δικό της όνομα, αλλά και να θεαθεί με διάφορους τρόπους. Συγκεκριμένα, ο χρήστης μπορεί να δει όλες τις εικόνες μαζί σε μορφή μικρών εικονιδίων ή διαδοχικά ανά καρτέλα (στοιχεία και εικόνα μαζί σε μορφή ανοιχτού βιβλίου) καθώς και μόνο τα περιγραφικά στοιχεία.
Σε οποιοδήποτε σημείο, με ένα απλό κλικ ο χρήστης μπορεί να ανακαλέσει την αντίστοιχη εικόνα σε μέγεθος πλήρους οθόνης.
Ο τίτλος CD-ROM που προσφέρεται μαζί με το λογισμικό, ως παράδειγμα χρήσης του, αποτελεί εκτός των άλλων μια πολύτιμη συλλογή πινάκων ζωγραφικής 1.100 ζωγράφων από 330 μουσεία της Ευρώπης και της Αμερικής. Στο CD-ROM περιέχονται 5.000 πίνακες υψηλής ποιότητας, αφού έχουν ψηφιοποιηθεί σε 16 εκατ. χρώματα και 1024x768 σημεία. Κάθε εικόνα έχει αποθηκευτεί σε τρία διαφορετικά μεγέθη για καλύτερη απόδοση και επίδειξη των δυνατοτήτων του δίσκου. Τα αρχεία είναι συμπιεσμένα βάσει του διεθνούς προτύπου JPEG. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στη ΖΗΝΩΝ ΑΕ, Ελευσινίων 8, 141 22 Ν. Ηράκλειο, τηλ.: 2847091-4, fax: 2847100. Το πακέτο διατίθεται από τα βιβλιοπωλεία Παπασωτηρίου ΑΕ, Σταυρνάρη 35, Αθήνα, τηλ.: 3302980-2.

Command and Conquer



Από τις πρώτες μέρες της κυκλοφορίας του, το Dune II αποτέλεσε ένα classic στα strategy games και πολλά παιχνίδια έχουν μιμηθεί το gameplay του, με αποτέλεσμα σιγά-σιγά να δημιουργήσει δική του κατηγορία. Ομως, ακόμη μεγαλύτερη αίσθηση αναμένεται να προκαλέσει η νέα κυκλοφορία της Westwood Studios "Command and Conquer", που ουσιαστικά θα είναι το Dune III. Πρόκειται για ένα από τα πολυσυζητημένα παιχνίδια των τελευταίων μηνών στο εξωτερικό και όλοι περιμένουν με ανυπομονησία την κυκλοφορία του. Αρχικά, είχε ανακοινωθεί ότι θα κυκλοφορούσε στο τέλος της περασμένης χρονιάς, αλλά οι συνεχείς επιδιορθώσεις επί του gameplay και των γραφικών του παιχνιδιού καθυστερούσαν συνεχώς την ολοκλήρωσή του. Εφτασε, όμως, πλέον στα τελευταία στάδια των δοκιμών και σύντομα θα κυκλοφορήσει από την Virgin. Κάποια πρώτα στοιχεία αναφέρουν ότι το gameplay θα είναι ακόμα καλύτερο από αυτό του Dune II, ενώ το επίπεδο "εξυπνάδας" των αντιπάλων θα είναι πολύ πιο ανεβασμένο. Επίσης, θα διαθέτει εκπληκτικά γραφικά και στο ίδιο το τερέν όπου θα διαδραματίζεται το παιχνίδι αλλά και στα full motion video animated seqeunces που θα υπάρχουν κατά διαστήματα. Θα είναι ό,τι καλύτερο έχετε δει όχι μόνο στον τομέα των strategy games αλλά και γενικότερα. Χαρακτηριστικό των ανωτέρω είναι το ότι, ενώ το Dune II περιεχόταν σε 4



Παιχνιδοσκορπίσματα

Μέσα από αυτή τη στήλη συχνά έχει γίνει λόγος για το F1GP2, το οποίο θα κυκλοφορήσει από την Microprose. Πρόσφατα εξασφαλίσαμε κάποιες νέες κυκλοφορίες σχετικά με το παιχνίδι και σπεύδουμε να σας τις αναφέρουμε.
Οπως, λοιπόν, έχουμε ήδη αναφέρει, δεν πρόκειται παρά για ένα upgrade σε γραφικά και ήχο του αρχικού, μια και δεν υπήρχε ουσιαστικός λόγος αλλαγής του gameplay. Ετσι, το F1GP2 θα έχει texture mapping γραφικά (στο στιλ του Indycar Racing και Nascar Racing), τα οποία θα εφαρμοστούν και στα μονοθέσια αλλά και στα background γραφικά. Αν, όμως, νομίζετε ότι αυτά θα επιφέρουν καθυστερήσεις στην ταχύτητα, κάνετε λάθος αφού και η εταιρία διαβεβαιώνει ότι έχει δώσει προσοχή, ώστε ο επεξεργαστής να απασχολείται εξασφαλίζοντας κατά κύριο λόγο πιστή εξομοίωση και κατά δεύτερο την ποιότητα των γραφικών. Ωστόσο, τόσο σε full detail όσο και σε Pentium PC, το παιχνίδι μέχρι στιγμής μπορεί να κινηθεί με 20 frames per second, αλλά και αυτό πρόκειται να βελτιωθεί με την οριστική κυκλοφορία, η οποία όμως δεν τοποθετείται πριν από τον Οκτώβριο.

Οπως αναφέρουμε σε άλλο σημείο της στήλης, αυτό τον καιρό ολοκληρώνεται η παραγωγή του Apache Longbow.
Ομως, οι ανταγωνιστικές εταιρίες δεν μένουν με σταυρωμένα τα χέρια. Ετσι, η Nova Logic αυτό τον καιρό ετοιμάζει το διάδοχο του πολύ καλού Commanche: Maximum Overkill που δεν είναι άλλο από το Commanche vs Werewolf.
Οπως καταλαβαίνετε από τον τίτλο, στο νέο παιχνίδι θα έχετε τη δυνατότητα να πιλοτάρετε δύο διαφορετικά ελικόπτερα (και το γνωστό Comanche αλλά και το KA-50 Kamov Hokum ή Warewolf), τα οποία έχουμε συναντήσει και σε άλλα παιχνίδια (πρόσφατα είχαμε παρουσιάσει το KA-50 Hokum).
Εκτός του ότι θα υπάρχει ποιότητα γραφικών και ήχου εφάμιλλη αυτής του πρώτου Commanche, θα παρέχεται και δυνατότητα ταυτόχρονης σύνδεσης των δύο παιχνιδιών, με κάθε παίκτη να παίρνει διαφορετικό ελικόπτερο.
Τέλος, λόγω του μεγάλου όγκου, το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει σε δύο CDs στην τιμή, όμως, του ενός.

Ανανεώνουμε το ραντεβού μας για το Σεπτέμβριο. Μέχρι τότε... καλό καλοκαίρι, καλά μπάνια και πάνω από όλα καλό gaming!

δισκέτες HD, το Command and Conquer θα περιέχεται σε 2 CDs, κάτι που σίγουρα δείχνει τόσο την εξέλιξη του παιχνιδιού όσο και τον όγκο - κυρίως - των γραφικών.

Airpower: Το εναλλακτικό simulation



Your handful of elite pilots will face superior numbers above the cities, towns and villages of Karanthia.

Η Rowan Software έχει ήδη διαγράψει μία επιτυχημένη πορεία στον τομέα των flight simulations, μια και τα Overlord και Dawn Patrol έχουν σημειώνει ιδιαίτερη επιτυχία. Σε λίγο καιρό ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει και το Airpower, το τρίτο simulation της εταιρίας., το οποίο θα μας μεταφέρει στην ίδια εποχή με αυτή του Dawn Patrol, δηλαδή στον Πρώτο Παγκόσμιο Πόλεμο. Βρισκόμαστε σε μία εναλλακτική εποχή, όπου μέσα από τις εναέριες μάχες ένας αυτοκράτορας προσπαθεί να κερδίσει το χαμένο του βασίλειο. Στο παιχνίδι αυτό θα έχετε την ευκαιρία να δείτε μερικά από τα πιο παράξενα αεροπλάνα που είδατε ποτέ, ενώ παράλληλα θα γίνετε μάρτυρες πολλών επίσης περίεργων καταστάσεων (π.χ., απογειώσεις αεροπλάνων μέσα από αερόπλοια). Επίσης, τα περισσότερα όπλα θα είναι πολύ διαφορετικά από τα συμβατικά που γνωρίζουμε μέχρι σήμερα. Εξάλλου, εντυπωσιακό είναι ότι η Rowan Software για πρώτη φορά θα χρησιμοποιήσει και animated sequences ενδιάμεσα των αποστολών και των campaigns, κάτι που δεν έχει κάνει σε μεγάλο βαθμό κατά το παρελθόν. Προς το παρόν, δεν έχει οριστεί η ημερομηνία κυκλοφορίας του παιχνιδιού, αλλά ήδη στο εξωτερικό κυκλοφορούν διάφορα demos σε VGA αλλά και σε SVGA mode.



Apache Longbow



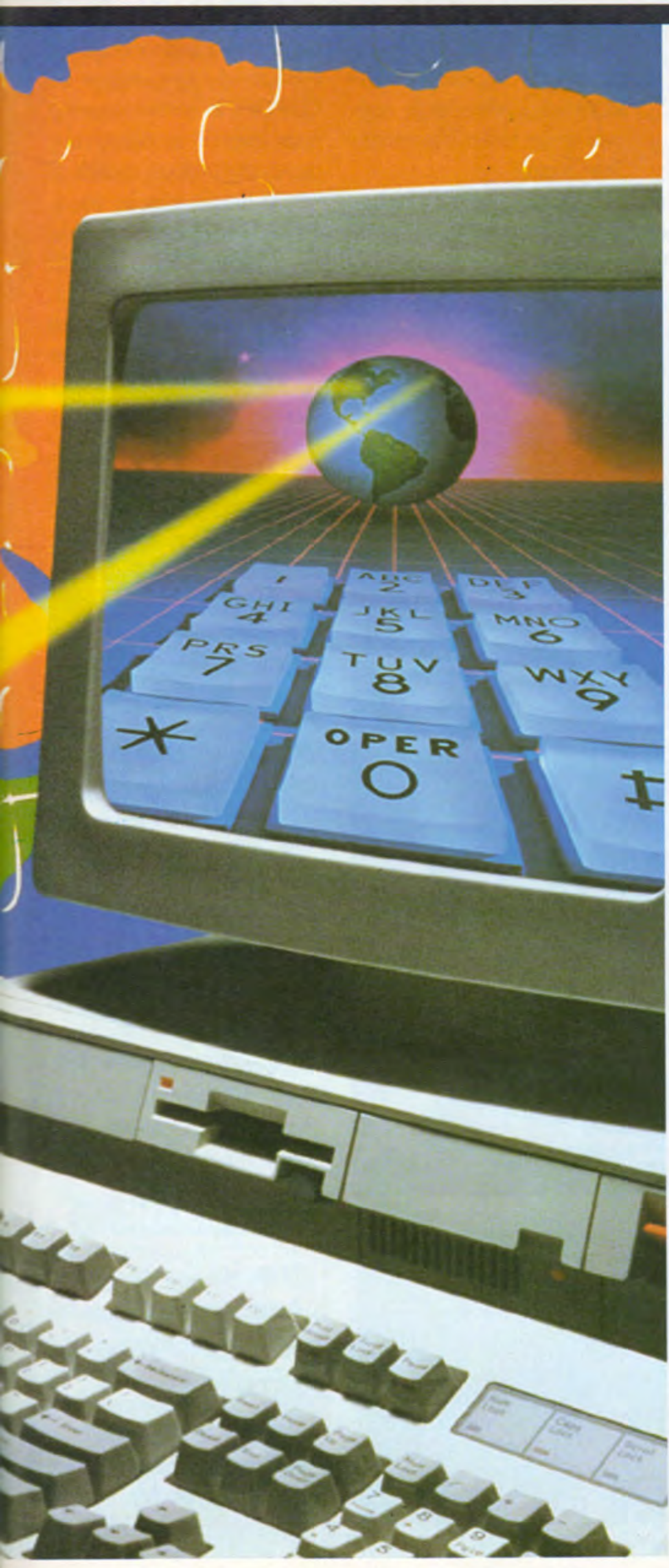
Η Digital Integration μπορεί να μην έχει τόσο μεγάλη φήμη όσο άλλες εταιρίες κατασκευής εξομοιωτών, ωστόσο όσοι ασχολούνται με αυτό το χώρο θα θυμούνται ότι είναι η εταιρία που κυκλοφόρησε το Tornado, ένα από τα καλύτερα flight simulator, και αυτό γιατί, ενώ δεν διέθετε ό,τι καλύτερο υπήρχε στον τομέα γραφικών και ήχου, εντούτοις ήταν από τα πιο ρεαλιστικά simulations και προσομοίωνε με μεγάλη ακρίβεια το χειρισμό και την πτήση ενός τόσο δύσκολου και ιδιόμορφου αεροπλάνου όπως του Tornado. Μετά από δύο χρόνια, λοιπόν, η εταιρία επανέρχεται με ένα helicopter simulation, το Apache Longbow, το οποίο θα βασιστεί στα ίδια στοιχεία για να γίνει επιτυχία, δηλαδή την ιδιαίτερα αξιόλογη εξομοίωση και το καλό gameplay. Ωστόσο, βλέποντας τα πρώτα δείγματα του παιχνιδιού διαπιστώνουμε ότι τα γραφικά, αν και παραμένουν πολυγωνικά, έχουν βελτιωθεί σε μεγάλο βαθμό και δείχνουν πολύ πιο φυσικά από ό,τι θα έπρεπε. Μάλιστα, επιχειρώντας μία μικρή σύγκριση με το Gunship 2000 -και τα δύο χρησιμοποιούν το ίδιο ελικόπτερο-, διαπιστώσαμε ότι τόσο στον τομέα του gameplay όσο και στον τομέα των γραφικών και του ήχου είναι ίσο -ίσως και καλύτερο- από το αντίστοιχο της Microprose. Μέχρι στιγμής δεν είναι γνωστή η ημερομηνία κυκλοφορίας του παιχνιδιού στην Ελλάδα, αλλά σίγουρα θα έχει έρθει μέχρι το τέλος του καλοκαιριού.



Η ΑΠΟΛΥΤΗ ΔΥΝΑΜΗ ΠΕΡΝΑ ΣΗΜΕΡΑ



ΤΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΣΤΑ ΧΕΡΙΑ ΣΑΣ...



Σήμερα υπάρχει στη διάθεσή σας το Δίκτυο On–Line Υπηρεσιών της CompuLink. Ενα δίκτυο αξιόπιστο, γρήγορο, φιλικό και τεχνολογικά σύγχρονο. Ενα δίκτυο που σας επιτρέπει να επικοινωνήσετε ηλεκτρονικά, να εργασθείτε, να ενημερωθείτε και να ψυχαγωγηθείτε. Ενα δίκτυο που σας προσφέρει γρήγορη και φιλική διασύνδεση με το Internet, το παγκόσμιο υπερδίκτυο που διασυνδέει 100 χώρες και 30 εκατομμύρια χρήστες.

COMPULINK NETWORK

Εκατοντάδες άνθρωποι συνεργάζονται, ενημερώνονται και ψυχαγωγούνται σήμερα μέσω της CompuLink. Επιλέξτε λοιπόν το πακέτο συνδρομής που εξυπηρετεί τις ανάγκες σας και συνδεθείτε με το πρώτο ελληνικό δίκτυο On–Line Υπηρεσιών.

CompuLink *Basic Pack*

Αξιοποιήστε τις υπηρεσίες επικοινωνίας και υποστήριξης που σας παρέχει το BASIC PACK (Electronic Mail, Binary Mail, Party–Private Line, Chat, Τηλεδιασκέψεις, Up/Down Loading Software, Τηλεαγορά).

CompuLink *Info Pack*

Αποκτήστε χρήσιμα στοιχεία από τις βάσεις δεδομένων του INFOPACK (Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη, On–Line Newsletters, Teleathens, CompuBank, Tourism Bank, Science Pro, EduBank, Thesis). **Αξιοποιήστε τις νέες on–line υπηρεσίες World News & Greek Stock Market.**

CompuLink *Games Pack*

Ανεβάστε τους σφυγμούς σας και ζήστε τις περιπέτειες που σας προσφέρει το GAMES PACK με τα συναρπαστικά multi–user games Air Warrior και Federation II.

INTERNET INTERNATIONAL NETWORK

Πρόσβαση στο Internet μέσω Forthnet

Μπείτε στο διεθνή "κυβερνοχώρο", δικτυώνοντας τον υπολογιστή σας με τις χιλιάδες πηγές πληροφοριών του υπερδικτύου INTERNET.

ΤΟΠΙΚΟΙ ΚΟΜΒΟΙ

Επικοινωνήστε απευθείας με τον συνεργάτη σας στην Αθήνα, στη Θεσ/νίκη, την Πάτρα, το Βόλο, το Ηράκλειο Κρήτης και τα Ιωάννινα με το κόστος μιας αστικής χρέωσης

Τηλέφωνα επικοινωνίας για πληροφορίες και εγγραφές: 9228447–9229128

COMPULINK NETWORK

http://www.compulink.gr
e–mail: marcom@compulink.gr

ΑΘΗΝΑ: Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9229068, 9229733, 9227606, fax: 9242219, **ΘΕΣ/ΝΙΚΗ**: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 284864, 287610, fax: 282663, **ΠΑΤΡΑ**: (ACHAIA DATA) Καραϊσκάκη 36, 262 21, τηλ.: 225323, 623600, fax: 225323, **ΒΟΛΟΣ**: (MAC EXPERTS) Σπ. Σπυρίδη 30, 382 21, τηλ.: 23923, 094527134, fax: 23923, **ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ**: (ΜΗΧΑΝΟΤΕΧΝΙΚΗ) Ζωγράφου 2, τηλ.: 341414–5, 283998, fax: 222804, **ΙΩΑΝΝΙΝΑ**: (ΚΟΜΒΟΣ ΗΠΕΙΡΟΥ) Πυρινέλλα 14, 453 44, τηλ.: 73775–6, fax: 73776

The Mask - The Origin

Φορέστε και εσείς τη Μάσκα

Του Αργύρη Γιαγιά

Η ομώνυμη ταινία που προβλήθηκε τον περασμένο χειμώνα ήταν σίγουρα εντυπωσιακή. Χωρίς να είναι βασισμένη στο original cartoon, είχε δανειστεί από αυτό μόνο το βασικό θέμα. Τώρα μέσω του υπολογιστή μπορείτε να δείτε την αυθεντική ιστορία.

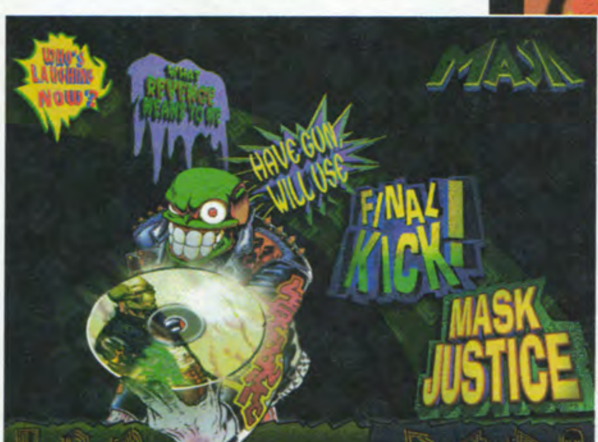
Οι φίλοι του κινηματογράφου και ειδικότερα των ταινιών με πολλά ειδικά εφέ θα είδαν σίγουρα τον περασμένο χειμώνα την ταινία "The Mask". Βασισμένη στο ομώνυμο **cartoon** παρουσίαζε τις περιπέτειες του ήρωα, ο οποίος όταν φορούσε τη μάσκα γινόταν άλλος άνθρωπος, πιο θαρραλέος και τολμηρός, πραγματοποιώντας όσα δεν θα τολμούσε να κάνει χωρίς αυτήν. Η ταινία ήταν από τις καλύτερες του είδους, όμως λίγοι θα γνωρίζετε ότι δεν ήταν μεταφορά σεναρίου από το αυθεντικό cartoon αλλά διασκευή του. Αν θέλετε, λοιπόν, μπορείτε να δείτε το αυθεντικό cartoon μέσω του υπολογιστή σας και του CD-ROM που κυκλοφόρησε πρόσφατα με τίτλο The Mask, The Origin.

Πρόκειται για μία computerized έκδοση του αυθεντικού cartoon, καθώς σε αυτό έχουν προστεθεί πολλά οπτικά εφέ τα οποία στο χαρτί δεν μπορούν να αποδοθούν, αλλά και ηχητικά εφέ που επίσης δεν θα μπορούσαμε να έχουμε εάν δεν υπήρχε το CD-ROM. Το πιο εντυπωσιακό όμως είναι ότι σε όλους τους διαλόγους υπάρχει speech από 50 διαφορετικούς χαρακτήρες, προσδίδοντας ένα πιο κινηματογραφικό στιλ στο cartoon. Ενδεικτικό της ποιότητας είναι ότι τα οπτικά και ηχητικά εφέ έχουν αναλάβει τα βραβευμένα με Oscar Metrolight Studios. Η ιστορία διαρκεί συνολικά δύο ώρες και χωρίζεται σε πέντε αλληλένδετα επεισόδια. Μάλιστα, στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζεται ο αριθμός της σελίδας (πάνω από 500) και μπορούμε ή να ξεφυλλίσουμε μόνοι μας το "περιοδικό" ή να πατήσουμε το εικονίδιο της Μάσκας και να έχουμε την αυτόνομη εξιστόρηση και μεταπήδηση από σελίδα σε σελίδα.

Το "The Mask" είναι ένας multimedia τίτλος πολύ διαφορετικός από ό,τι έχουμε δει μέχρι τώρα, αλλά και πολύ πρωτότυπος. Οσοι λοιπόν είστε λάτρες των cartoons, στο "The Mask" θα βρείτε μία από τις καλύτερες μεταφορές τους σε υπολογιστές.









THE MASK

Εταιρία: Cyner Comics
Απαιτήσεις: 386sx, 4 MB RAM, SVGA, Windows 3.x, CD-ROM
Διάθεση: Momentum Multimedia, Στουρνάρη 47, τηλ.: 3816690

Encyclopedia of Nature

Το μεγάλο πανηγύρι της φύσης

Του Βαγγέλη Κράτσα

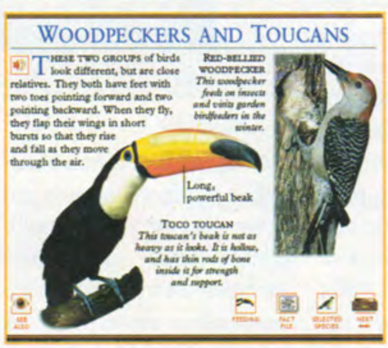
Κυρίες και κύριοι, αν πιστεύετε πως η μόνη "άγνωστη χώρα" είναι το μέλλον, ετοιμαστείτε για μια έκπληξη. Υπάρχει και δεύτερη: η φύση.

Στο τεύχος 60 του PC Master παρουσιάστηκε το "The way things work". Η Encyclopedia of Nature αποτελεί τμήμα της σειράς Eyewitness της ίδιας εταιρίας (Dorling Kindersley) που σκοπεύει πράγματι να μας καταστήσει αυτόπτες μάρτυρες αρκετών πτυχών της Ιστορίας, της επιστήμης και της ζωής. Εδώ το αντικείμενο είναι βέβαια η γνωριμία και εξερεύνηση του φυσικού κόσμου, κάτι που φαίνεται αμέσως. Βλέποντας την αρχική εικόνα, αισθανόμαστε ήδη φυσιοδίφες, καθώς αντικρίζουμε ένα γραφείο με συρτάρια, την υδρόγειο, μικροσκόπιο, βαρόμετρο και βιβλία, καθένα από τα οποία αποτελεί μέρος του interface του προγράμματος. Από την εικόνα αυτή ξεκινά λοιπόν η περιπλάνησή μας. Μια επιλογή είναι να δούμε τη χλωρίδα και την πανίδα ανά κατηγορίες (αμφίβια, ερπετά κ.λπ.), ενώ μπορούμε να επιλέξουμε επίσης την κατάταξη σύμφωνα με το είδος του βιότοπου (λ.χ. δάσος, ακτές) ή τη γεωγραφική ζώνη. Σε πολλούς μάλιστα από τους βιότοπους υπάρχουν μεγάλες φωτογραφίες όπου με point and click σε διάφορα ζώα και φυτά που απεικονίζονται στην οθόνη, μαθαίνουμε λεπτομέρειες γι' αυτά, βλέπουμε animations και videos από τη ζωή τους και ακούμε τους ήχους τους. Άλλες επιλογές από το κεντρικό menu είναι η μελέτη των καιρικών συνθηκών, των εποχών του έτους και των φυσικών φαινομένων (climate), η προϊστορική ζωή, ο μικρόκοσμος, καθώς και τα διάφορα options (copy, print, back, search, help κ.ά.). Υπάρχουν, ακόμη, δύο βιβλία (σε multimedia βέβαια μορφή) με εξαιρετικό ενδιαφέρον. Το "Green Book" περιέχει θέματα για τα οικοσυστήματα που κινδυνεύουν, την επιρροή του ανθρώπου στον πλανήτη, τη μόλυνση και την άγρια φύση που απειλείται με εξαφάνιση, ενώ το "Web of Life" αναφέρεται στη βιόσφαιρα, τους φυσικούς κύκλους, τη ροή της ενέργειας και τη συμβίωση και κοινωνικότητα των ειδών. Τέλος, δεν θα μπορούσε να λείπει και το απαραίτητο quiz.









Η Encyclopedia of Nature διακρίνεται για το βάθος και την οργάνωση της αναζήτησης στοιχείων και πληροφοριών. Αυτό μπορεί να γίνει εύκολα αντιληπτό επιλέγοντας κάποιο λήμμα από το index, οπότε βλέπουμε ολόκληρη τη διαδρομή μέσα από τα submenus που ανοίγουν διαδοχικά μέχρι να φτάσουμε στη λέξη που μας ενδιαφέρει. Κατόπιν, με ένα απλό click, μπορούμε να μεταπηδήσουμε σε όποιο από αυτά θέλουμε, κάτι που μας διευκολύνει πολύ συχνά. Από πλευράς multimedia παραγωγής, ο τίτλος εντυπωσιάζει με τις πεντακάθαρες, σχεδόν ανάγλυφες, φωτογραφίες του, την πληθώρα animations και videos (πάνω από 120) και το εκπληκτικό design κάθε οθόνης, που προσθέτει ακόμα περισσότερη ζωντάνια στο πρόγραμμα. Μοναδικό μειονέκτημα το ότι πάντα... θέλουμε και κάτι άλλο!

Συνολικά, πρόκειται για ένα CD προσεγμένο, που προσεγγίζει το θέμα του με ευαισθησία και, χωρίς να διεκδικεί ακαδημαϊκές δάφνες, πετυχαίνει να ενημερώσει ψυχαγωγώντας.

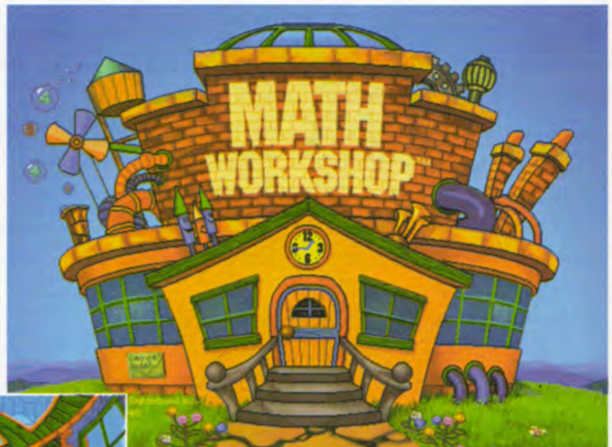
ENCYCLOPEDIA OF NATURE

Εταιρία: Dorling Kindersley
Απαιτήσεις: 386DX/33, 4 MB RAM, CD-ROM, SVGA 256-colour display, Windows 3.1, 3 MB HD
Διάθεση: Metron O.E., Εθνικής Αμύνης 15, 546 21 Θεσσαλονίκη, τηλ.: 264608

Math Workshop

Το πρόγραμμα που κάνει την αριθμητική παιχνίδι

του Μιχάλη Ατάλιαλη



Καλώς ήλθατε στο εργαστήριο των αριθμών. Μαζί με την Πόλυ θα γνωρίσετε τους παρεξηγημένους φίλους μας, τους αριθμούς. Με τους αριθμούς και τους φίλους της Πόλυ θα παίξετε πολλά παιχνίδια, ενώ θα μάθετε να λύνετε προβλήματα αριθμητικής που πριν σας φαίνονταν βουνό. Ελάτε λοιπόν και ας αφήσουμε το παιχνίδι να αρχίσει.



Η συνεργασία της Πληροφορικής με την παιδεία αλλάζει τον πατροπαράδοτο τρόπο εκπαίδευσης. Μαθήματα όπως η αριθμητική αποκτούν ενδιαφέρον και γίνονται παιχνίδι στα χέρια των μαθητών. Η εταιρία Broderbund, γνωστή από τη σειρά ιστοριών για μικρά παιδιά Living Books, ακολουθώντας πιστά τη μέθοδο "Παίζω και Μαθαίνω" δημιούργησε το Math WorkShop (το εργαστήριο των μαθηματικών). Στο Math WorkShop τα παιδιά βρίσκουν την ευκαιρία να μάθουν, να κάνουν πρακτική εξάσκηση και να βελτιώσουν τις μαθηματικές τους ικανότητες μέσα από ένα εύχρηστο περιβάλλον εργασίας γεμάτο παιχνίδια, μουσική, κινούμενα σχέδια και άλλα πολλά. Κάθε δραστηριότητα περιλαμβάνει πολλαπλά επίπεδα δυσκολίας, σχεδιασμένα έτσι ώστε να βελτιώνουν σωστά και γρήγορα τις επιδόσεις των εκπαιδευομένων, να τους ενισχύουν την αυτοπεποίθηση και να τους παρέχουν κίνητρα για να συνεχίσουν με το ίδιο ενδιαφέρον. Τα δωμάτια του εργαστηρίου μάς οδηγούν στη μαγεία των αριθμών με τη βοήθεια τεσσάρων παιχνιδιών. Μέσα από αυτά τα παιχνίδια ο μαθητευόμενος μαθαίνει όλες τις γνωστές αριθμητικές πράξεις και όχι μόνο. Μαθαίνει για τη συμμετρία και εκπαιδεύεται στο να μπορεί να αναγνωρίζει πολύπλοκα σχήματα φτιάχνοντας παζλ.



Στο Math WorkShop CD-ROM περιλαμβάνονται δώδεκα λεπτά βίντεο με πληροφορίες οι οποίες μπορούν να βοηθήσουν τους γονείς σε ό,τι αφορά το σωστό τρόπο καθοδήγησης των παιδιών τους, ώστε όχι μόνο να μαθαίνουν αλλά και να διασκεδάζουν με τους αριθμούς και τα μυστικά τους. Η επιτυχία αυτού του εκπαιδευτικού πακέτου στηρίζεται σε ένα μεγάλο βαθμό και στα καλοσχεδιασμένα γραφικά, την ομαλή κίνηση των ηρώων ή καλύτερα των παρουσιαστών, καθώς επίσης και στα πολύ καλά μουσικά και ηχητικά εφέ. Το μόνο αρνητικό ότι όλο το πρόγραμμα είναι φυσικά στα αγγλικά και είναι πολύ σπάνιο ένα παιδί κάτω των 15 ετών να μπορεί να το καταλάβει.



MATH WORKSHOP

Εταιρία: Broderbund
Απαιτήσεις: 386, 4MB RAM, SVGA με 256 χρώματα, Windows 3.X, κάρτα ήχου
Διάθεση: Momentum, Στουρνάρη 47, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 3816690 -3807142, fax: 3807142

MICROCHIP group

υποστηρίζει το παρόν
εγγυάται το μέλλον

STANDARD -FALCON computers

3 ΧΡΟΝΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ

- Αμεση αντικατάσταση
- Παράδοση αυθημερόν
- Συμβόλαια συντήρησης
- 12ωρη τηλεφωνική υποστήριξη

ΔΙΑΚΑΝΟΝΙΣΜΟΣ

- Δεκτές πιστωτικές κάρτες
- Ατοκος διακανονισμός 30% προκαταβολή & 2 μηνιαίες δόσεις
- Εντοκος διακανονισμός 4-6-8-10-12 μήνες
- Καταναλωτικά δάνεια

VESA Local Bus Systems

- ☑ 256cache 3L.Bus Up to P24T
- ☑ **4MB** Ram (simm 4MB 72 pins)
- ☑ 1.44MB Epson Floppy
- ☑ Local Bus Multi I/O **EIDE**
- ☑ Local Bus SVGA True Color **Cirrus Logic 5429** 1-2MB 72hz
- ☑ SVGA **Color Monitor 14"** NI/LR
- ☑ Mini Tower Case 200Watt
- ☑ 2 RS232 1 Par 1Game
- ☑ 101 Keys **Acer** (Iso9002)
- ☑ Microsoft Comp. Mouse 3B
- ☑ **420 MB** H.Disk EIDE

486sx - 40 Umc	219.000
486dx2 - 66 Intel	236.000
486dx2 - 80 Cyrix	227.000
486dx2 - 80 Amd	234.000
486dx4-100 Amd	240.000
486dx4-100 Intel	267.000

PCI Bus Systems

- ☑ 256cache 3 PCI Up to P24T
- ☑ **4MB** Ram (simm 4MB 72 pins)
- ☑ 1.44MB Epson Floppy
- ☑ PCI Multi I/O **EIDE** On board
- ☑ PCI SVGA **Stealth SE 1MB**
- ☑ SVGA **Color Monitor 14"** NI/LR
- ☑ Midi Tower Case 200Watt
- ☑ 2 RS232(FAST UART 16550) 1 Parallel enhanced 1Game
- ☑ 101 Keys **Acer** (Iso9002)
- ☑ Microsoft Comp. Mouse 3B
- ☑ **540 MB** H.Disk EIDE

486sx - 40 Umc	238.000
486dx2 - 66 Intel	255.000
486dx2 - 80 Cyrix	246.000
486dx2 - 80 Amd	253.000
486dx4-100 Amd	257.000
486dx4-100 Intel	286.000

Pentium PCI Systems

- ☑ INTEL PLATO 256cache 3PCI
- ☑ **8MB** Ram (simm 4MB 72 pins)
- ☑ 1.44MB Epson Floppy
- ☑ PCI Multi I/O **EIDE** On board
- ☑ PCI SVGA **StealthSE 1-2MB**
- ☑ SVGA **Color Monitor 15"** NI/LR **DAEWOO 1502B** Digital OSD
- ☑ Midi Tower Case 200Watt
- ☑ 2 RS232 1 Par 1Game
- ☑ 101 Keys **Acer** (Iso9002)
- ☑ Microsoft Comp. Mouse 3B
- ☑ **850 MB** H.Disk EIDE

Pentium 75 Plato	412.000
Pentium 90 Plato	440.000
Pentium 100 Plato	475.000
Pentium 75 Zapa	428.000
Pentium 90 Zapa	458.000
Pentium 100 Zapa	489.000

Kit No 1

QuickShot Sound Card 16
Speakers 4Watt + Joystick
CD-Rom Wearns 2x EIDE
PhotoCD CD-I Multisession

43.220

Kit No 2

Creative Sound Blaster 16V
Creative Upgrade Kit
CD-Rom Panasonic 563B 2x
2 Cd titles + Speakers

64.900

Kit No 3

Creative Sound Blaster 16V
CD-Rom 4 Speed
PIONEER UA124X
Speakers

79.000

Kit No 4

Creative Sound Blaster 16ASP
Multi CD Wave Table Upgatable
CD-Rom PIONEER UA124X
Speakers + Microphone

89.900

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΣΕ ΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ 6 ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΜΑΣ

ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ : ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΕΩΣ 42 - ΤΗΛ. 9961945-7 9941537 (ΚΕΝΤΡΙΚΟ)
ΕΛΛΗΝΙΚΟ : ΤΙΤΑΝΩΝ 28 ΤΗΛ. 9951138 - 9954622 - 9963143 - 9960669
ΠΕΙΡΑΙΑΣ : ΣΑΧΤΟΥΡΗ & ΑΠΟΣΤΟΛΗ 47 ΤΗΛ. 4280145-7
Ν.ΣΜΥΡΝΗ : ΒΙΑΝΤΟΣ 14 (ΑΓ.ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ) ΤΗΛ. 9311313 - 9370185-6
ΑΙΓΑΛΕΩ : ΙΕΡΑ ΟΔΟΣ 289 ΤΗΛ. 5310655
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ : ΦΙΛΙΠΠΟΥΠΟΛΕΩΣ 71 ΤΗΛ. (031) 748751 - 748761

ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ ΤΗΣ MICROCHIP GROUP : ΑΜΑΛΙΑΔΑ - ΜΕΣΟΛΟΓΓΙ - ΚΟΡΙΝΘΟΣ ΚΕΡΚΥΡΑ - ΜΥΤΙΛΗΝΗ - ΛΑΡΙΣΑ - ΒΟΛΟΣ - ΚΑΤΕΡΙΝΗ (ΖΗΤΗΣΤΕ ΜΑΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ)

ΕΓΚΑΙΝΙΑΖΟΥΜΕ ΓΙΑ ΕΣΑΣ ΤΟ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ COMPUTER SHOP ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΜΕ 650 τμ ΣΤΗ ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ (ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΕΩΣ 42) ΚΑΙ ΣΑΣ ΚΑΛΟΥΜΕ ΝΑ ΣΑΣ ΚΕΡΑΣΟΥΜΕ ΤΙΜΕΣ !!!

* Στις τιμές δεν συμπεριλαμβάνετε ΦΠΑ 18%

MORPH MOVIES

Η τέχνη της μεταμόρφωσης στα χέρια σας

του Μιχάλη Ατάλιαλη

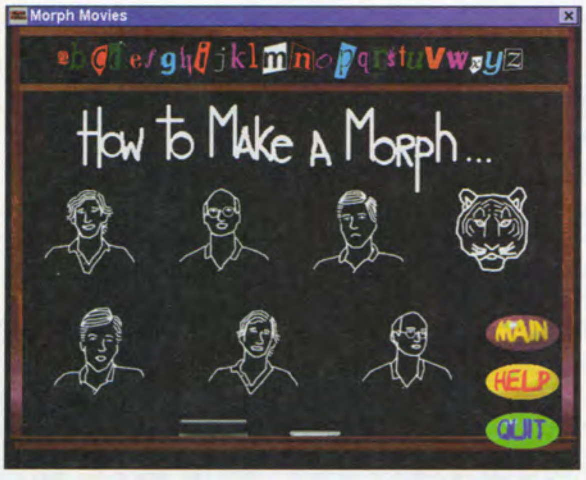
Το 1992 ήταν η χρονιά καταξίωσης της μεταμορφικής τεχνικής. Τρία χρόνια αργότερα η τέχνη της μεταμόρφωσης έρχεται στα χέρια σας με την παραγωγή "Morph Movies" της εταιρίας Jasmine Multimedia.





Αν είχατε δει το 1987 την ταινία "Willow", τότε θα θυμάστε τη σκηνή της μεταμόρφωσης μιας τίγρης σε στρουθοκάμηλο και μετά σε μάγισσα. Θυμάστε την ταινία "Terminator 2", με το ρομπότ που έπαιρνε τη μορφή των θυμάτων του; Την ταινία "Abyss", με τους εξωγήινους που μπορούσαν να πάρουν οποιαδήποτε μορφή;





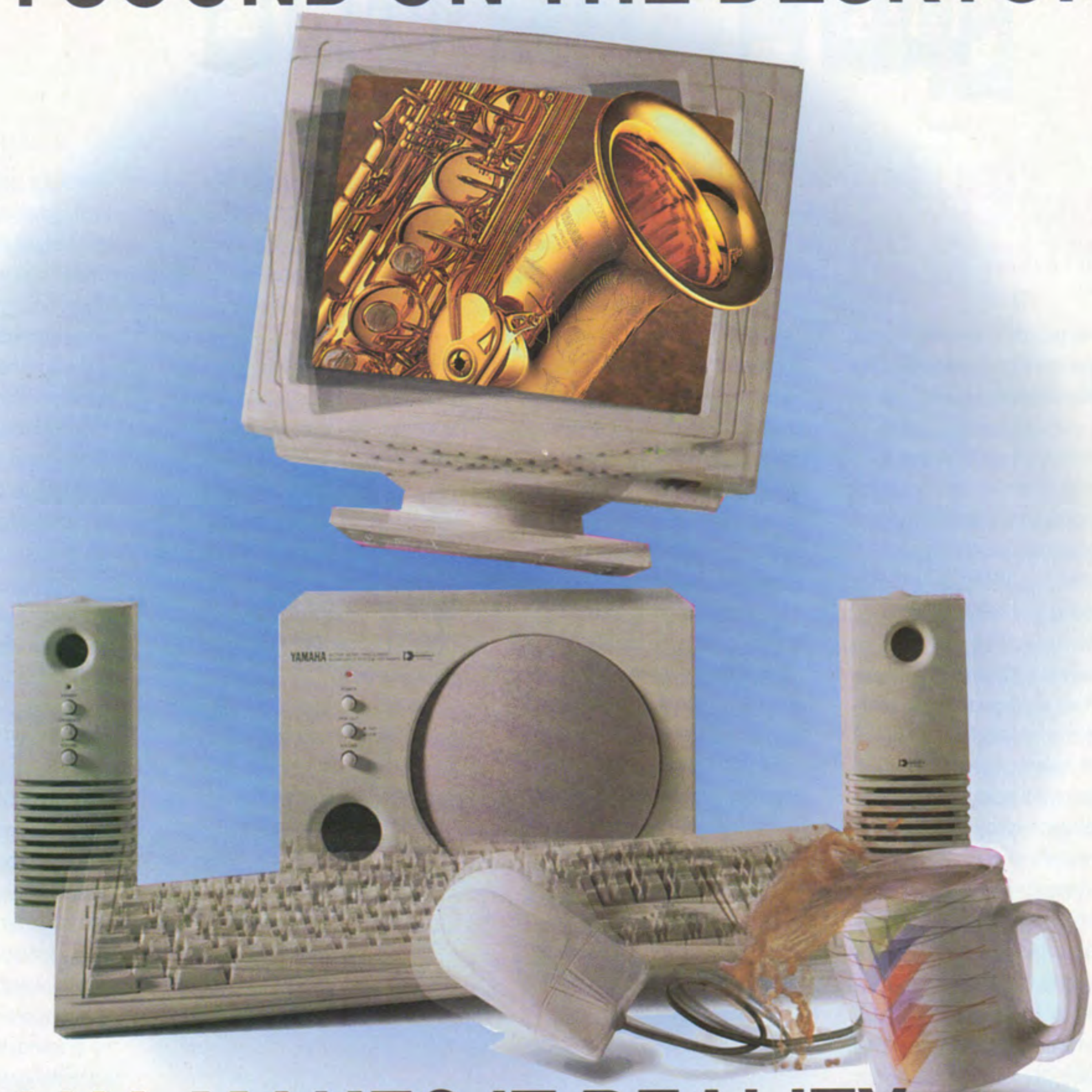
Ολα αυτά τα εφέ κατάφεραν να γίνουν πραγματικότητα με τη βοήθεια της μεταμορφικής τεχνικής. Η τεχνική αυτή ξεκίνησε το 1981 (σε ασπρόμαυρη εικόνα) με τις συνθετικές ειδήσεις (Composite News) όπου παρουσιάζονταν οι προτιμήσεις των Αμερικανών για το τέλειο ανδρικό ή γυναικείο πρόσωπο, βγάζοντας το μέσο όρο των διάσημων προσώπων της τελευταίας εικοσιπενταετίας.

Δεκατέσσερα χρόνια αργότερα η εταιρία Jasmine Multimedia φέρνει τη μαγεία της μεταμόρφωσης στον υπολογιστή σας. Απολαύστε τις έτοιμες ταινίες που περιέχονται μέσα στο πακέτο, οι οποίες είναι εμπλουτισμένες με μουσική και ηχητικά εφέ. Δείτε μπροστά στα μάτια σας τον τέως πρόεδρο Μπους να μεταμορφώνεται στον νυν πρόεδρο Κλίντον. Δείτε τη Mona Lisa να αλλάζει εκφράσεις στο πρόσωπο ή χτένισμα και χρώμα μαλλιών. Στο πακέτο μπορείτε ακόμα να βρείτε διαφόρους Screen Savers με μεταμορφικές ταινίες - και όχι μόνο. Μάθετε τα μυστικά της μεταμορφικής τεχνικής από τους ίδιους τους ειδικούς. Ολιγόλεπτα video κ.λπ. σας μαθαίνουν τα πάντα και σας ετοιμάζουν για το επόμενο πρόγραμμα του πακέτου, που είναι η δημιουργία μεταμορφικών ταινιών από εσάς τους ίδιους. Διαλέξτε δύο φωτογραφίες από τις 100 που περιέχονται μέσα στο CD και δείτε πώς μπορείτε να μεταμορφώσετε (σαν τους μάγους των παραμυθιών) μπροστά στα μάτια σας ένα ρήγα σπαθί σε έναν άσσο κούπα, ένα βάτραχο σε μια καμήλα, την Παναγία σε Mona Lisa κ.ά. Συμπερασματικά, το "Morph Movies" είναι πραγματικά μια αρκετά εντυπωσιακή παραγωγή, που όχι μόνο σας δίνει τη δυνατότητα να απολαύσετε τη γοητεία της μεταμόρφωσης μέσα από τα δείγματα που έχει το CD, αλλά σας βοηθάει να μάθετε γι' αυτήν, έτσι ώστε αργότερα να καμαρώσετε τις δικές σας δημιουργίες.

MORPH MOVIES

Εταιρία: Jasmine Multimedia
Απαιτήσεις: 486SX, 4MB RAM, SVGA, CD-ROM, κάρτα ήχου, Windows 3.x
Διάθεση: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, τηλ.: 3814826

HI-FI SOUND ON THE DESKTOP



YAMAHA MAKES IT REALITY

Yamaha monitor loudspeakers are used by almost every top recording studio around the world. Their fidelity and reliability have made them a universal standard in an industry where sound quality is everything. Today, that same Yamaha Technology can be heard in Yamaha Multi Media loudspeakers. They're designed to take everything you and your computer can throw at them. And to deliver loud, hi-fidelity audio day in, day out at prices that will shake competitors to the core.

Call AMY s.a. today on 0301-6133000 to find out more.

YST-M10

YST-M5

YST-MSW10 SUBWOOFER

media technology division

YAMAHA

ΑΜΥ ΑΕ, Τηλ: Αθήνα 61.33.000 - Θεσ/νίκη 251.944

Yamaha's Media Technology Division also handles the market-leading 4Xspeed Yamaha CDE-100 CDR-100 CD recorder

Αμυ αε

ΜΕΤΑΞΥ ΜΑΣ

ΑΜΑ ΔΕ ΣΕ ΘΕΛΕΙ...

Είναι μερικές φορές που η άτιμη η τύχη σε κοροϊδεύει κατάμουτρα...

Ετσι την πάτησα κι εγώ στο προηγούμενο τεύχος όπου, από αυτήν εδώ τη στήλη, ανακοίνωσα την πρόθεση της IBM να αγοράσει τη Lotus, λέγοντας ότι όλα παίζονται και ότι τίποτα δεν έχει κριθεί ακόμα και άλλα τέτοια φαιδρά. Μόλις δύο μέρες μετά και ενώ το τεύχος βρισκόταν ήδη στο τυπογραφείο, η IBM ανακοίνωσε στον Web της ότι η συμφωνία εξαγοράς της Lotus ήταν πια γεγονός.
Για δες, ατυχία. Χάθηκε ο κόσμος δηλαδή να συμφωνούσαν δυο μέρες νωρίτερα; Ε;
Τι να γίνει, όμως, αυτά έχει η ζωή. Δεν θα πεθάνουμε κιόλας. Τέλος πάντων, το γεγονός είναι ένα: Η Lotus δεν είναι πια αυτόνομη εταιρία, αλλά αποτελεί θυγατρική της Μεγάλης Γαλάζιας Κυρίας. Περισσότερες λεπτομέρειες περί του καθεστώτος της εξαγοράς δεν γνωρίζουμε. Αυτό που γνωρίζουμε όμως είναι ότι η Lotus "πούλησε ακριβά το τομάρι της" (ας μας επιτραπεί και ας μας συγχωρεθεί η έκφραση), αρκετά ακριβότερα από την τιμή που είχαμε αναφέρει στο προηγούμενο τεύχος.
Λίγες ημέρες μετά την εξαγορά, έλαβα ένα fax από την IBM Ελλάδος για σημαντικές ανακοινώσεις στο χώρο του hardware και του software.
Οπως καταλαβαίνετε, το πρώτο πράγμα που μου ήρθε στο μυαλό, ως σημαντική ανακοίνωση, ήταν βέβαια η εξαγορά της Lotus. Στην αντίστοιχη εκδήλωση που πραγματοποιήθηκε στα γραφεία της IBM, πήγα τρέχοντας.
Ε, λοιπόν, έμαθα για τις διαφορές της bipolar και της VLSI τεχνολογίας στα καινούρια mainframes της IBM, έμαθα για τις νέες σειρές συστημάτων RISC, έμαθα για τη νέα πνοή στα συστήματα AS400, έμαθα ακόμα και για τις υπηρεσίες του νέου Web Server της IBM. Για την εξαγορά; Ούτε φωνή, ούτε ακρόαση. Σιγή ιχθύος, που λένε.
Μα, βρε παιδιά, κάτι, έστω και γενικότητες. Εντάξει, καταλαβαίνω ότι μπορεί να μην ήταν ακόμα ανακοινώσιμο, αλλά πείτε μας κι εμάς κάτι. Τι στο καλό έγινε, η Lotus θα παραμείνει Lotus, ή θα γίνει IBM Software Corp. (λέμε τώρα); Μα είναι δυνατόν στο Web Page να το διατυμπανίζετε και από κοντά "δεν ξέρω, δεν είδα";
Μας τρώει και ολίγον η αγωνία...

ΕΞΑΓΟΡΕΣ MADE IN GREECE

Φαίνεται ότι η εποχή αυτή ευνοεί τις εξαγορές. Δεν εξηγείται άλλως...

Περί εξαγορών και το δεύτερο θέμα μας. Ομως, αυτή τη φορά η εξαγορά έλαβε χώρα στην Ελλάδα και φυσικά δεν μπορεί να συγκριθεί σε χρήμα με την προηγούμενη.
Ο λόγος για δύο πολύ γνωστά μας μαγαζιά που ασχολούνται με τη διάθεση τίτλων CD, την Optical Systems και τη Vertigo. Ναι, ναι, η πρώτη εταιρία εξαγόρασε τη δεύτερη. Ο Λευτέρης της Vertigo φαίνεται ότι αποφάσισε να ασχοληθεί με εντελώς διαφορετικό επαγγελματικό τομέα, απ' ό,τι μαθαίνουμε.
Σύμφωνα με τις πρώτες πληροφορίες, η Optical Systems θα διατηρήσει την επωνυμία "Vertigo" του μαγαζιού (τη φήμη και την πελατεία του δηλαδή). Το μόνο που θα αλλάξει θα είναι ο ιδιοκτήτης, ο οποίος μάλιστα υπόσχεται μια μεγάλη παρτίδα τίτλων multimedia παραγωγών και παιχνιδιών, σαν μια πρώτη γνωριμία με τους καταναλωτές.
Ετσι, λοιπόν, μικραίνει ο κύκλος. Η αγορά διάθεσης τίτλων CD συρρικνώνεται και τείνει προς το ολιγοπώλιο, προς την κατάσταση εκείνη δηλαδή όπου όλα τα σχετικά προϊόντα θα πωλούνται από "τους λίγους και εκλεκτούς".
Εκτός από την Optical Systems, ο άλλος "ισχυρός" της Στουρνάρη (μιλάμε πάντα για τίτλους CD, μην παρεξηγηθούμε κιόλας) είναι η Plotline, η οποία έχει επικεντρωθεί αποκλειστικά στον τομέα των παιχνιδιών. Η εταιρία έχει να επιδείξει ορισμένες καλές κινήσεις, όπως ο "εξελληνισμός" διαφόρων τίτλων (ελληνικά manuals και συσκευασίες) και η διάθεσή τους σε εκπληκτικές τιμές. Η κίνηση αυτή έδωσε μια νέα πνοή στην αντίστοιχη αγορά, αφού τα παιχνίδια γίνονται πια προσιτά στο μέσο χρήστη, ο οποίος τώρα προτιμά το original από τις κόπιες των καλοθελητών.
Μια και μιλάμε για κόπιες, φαίνεται ότι το φαινόμενο αυτό έχει αποκτήσει πλέον την ίδια ένταση με το αντίστοιχο της εποχής των δισκετών. Χαμός! Βέβαια, τώρα η κόπια γίνεται κυρίως σε "εταιρίες" (που λέει ο λόγος δηλαδή, όχι εταιρίες με κάποια νομική μορφή) με ανθρώπους που ασχολούνται αποκλειστικά με αυτό το πράγμα. Το "in-house copying" έχει περιέλθει σε δεύτερη μοίρα, καθώς οι συσκευές CD Recordable είναι ακόμα ακριβές για το σπίτι.

Το "in-house copying" έχει περιέλθει σε δεύτερη μοίρα, καθώς οι συσκευές CD Recordable είναι ακόμα ακριβές για το σπίτι.

Εγώ τα έλεγα εδώ και καιρό ότι κάτι τέτοιο θα γίνει. Δεν είμαι προφήτης, βέβαια, ρεαλιστής είμαι. Απλώς, αυτοί που έπρεπε, δεν έκαναν απολύτως τίποτε για να μην επαναληφθεί η

ιστορία - η οποία ήταν και εξαιρετικά νωπή. Και, όπως ξέρουμε, όταν η ιστορία επαναλαμβάνεται, είναι φάρσα...

ΑΙΔΩΣ, ΠΛΕΟΝ!

Επανέρχομαι σε ένα θέμα που έχουμε θίξει εκτενώς στο παρελθόν. Απλώς έχουμε νεότερα... καρφιά!

Μνημών συνέχεια (ναι, γι' αυτό το θέμα πρόκειται). Στο θέμα αυτό είναι γνωστό ότι εμείς οι χρήστες, έχουμε "φάει" ένα εξαιρετικό δούλεμα. Εχουμε ήδη περάσει από τα απλά τσιπάκια μνήμης των XTs στα SIPs (Single Inline Packages, αν ενθυμούμαι καλώς) των 286 και από εκεί στα SIMMs (Single Inline Memory Modules - άλλαξε ο Μανωλιός...) των 30 pins των 386, τα οποία είναι εντελώς ασύμβατα με τα SIPs.
Στη συνέχεια, φτάσαμε στα SIMMs των 72 pins του 486 και του Pentium, τα οποία επίσης είναι εντελώς ασύμβατα με τα SIMMs των 30pins και φυσικά με τα SIPs. Μέχρι εδώ είναι γνωστά τα πράγματα. Τα έχετε ζήσει. Τα έχετε νιώσει να αδειάζουν το πορτοφόλι σας. Τα έχετε βλαστημήσει. Αλλά και τι άλλο να κάνετε; Χωρίς μνήμη θα μείνετε;
Ως φαίνεται, η ιστορία αυτή με τις μνήμες άρεσε στους hardware-άδες, οι οποίοι φρόντισαν να την παρατείνουν για ακόμα μία γενιά προσωπικών υπολογιστών. Ενας καλός μου φίλος ήταν προσκεκλημένος πριν από λίγο καιρό σε μια παρουσίαση του νέου chip της Intel, του "πολύ" P6. "Φοβερός επεξεργαστής", μου είπε μετά την επιστροφή του από Γαλλία ο φίλος. "Εκπληκτικές επιδόσεις και πιθανότατα σε χαμηλή τιμή", συνέχισε με ενθουσιασμό. "Αλλά πάλι μνήμες θα ψάχνουμε..."
Ωπα! Να τα μας! Εδώ είμαστε. Αντε και πάλι από την αρχή. Οι motherboards με τον P6 θα χρειάζονται άλλο τύπο μνήμης! Κάτι μου λέει, λοιπόν, ότι αυτός ο νέος τύπος θα είναι εντελώς ασύμβατος με τα SIPs, τα SIMMs των 30pins και τα SIMMs των 72pins.
Εσείς τι λέτε; Εχω δίκιο ή άδικο; Βρε, δεν ντρεπόμαστε, λέω 'γω...

Ως φαίνεται, η ιστορία αυτή με τις μνήμες άρεσε στους hardware-άδες, οι οποίοι φρόντισαν να την παρατείνουν

ΕΝ ΑΝΑΜΟΝΗ

Και ενώ εμείς θα απολαμβάνουμε κάποια παραλία, η Microsoft ετοιμάζεται.

Η περίπτωση αυτή μου θυμίζει το τμήμα θερινών διακοπών της Βουλής. Πόσες φορές έχω παρακολουθήσει από την εφημερίδα σημαντικότατες τροπολογίες να ψηφίζονται από το τμήμα θερινών διακοπών, όταν η μισή Ελλάδα λείπει διακοπές. Μας πιάνουν στον ύπνο, δηλαδή.
Ε, να, κάτι τέτοιο ετοιμάζεται τώρα να κάνει και η Microsoft. Χρόνια ολόκληρα περιμέναμε τα Windows Chicago (Windows 95 τώρα πια), αλλά η εταιρία αποφάσισε να τα ανακοινώσει επίσημα τον Αύγουστο. Γιατί όχι το Σεπτέμβριο που θα είμαστε όλοι εδώ και όλοι υπ' ατμόν; Ε; Ποιος ξέρει τι έχει στο μυαλό του πάλι ο κ. Gates. Διότι, δεν μπορεί, κάτι θα έχει στο μυαλό του. Τι είναι αυτό όμως, δεν μπορεί να το φανταστεί το μικρό μου μυαλουδάκι.
Ισως να θέλει να ανακοινώσει το προϊόν το καλοκαίρι, έτσι ώστε το Σεπτέμβριο να είναι έτοιμος να το διαθέσει στην παγκόσμια αγορά. Ισως να θέλει να το δουν πρώτα οι συντάκτες του "ειδικού Τύπου", ώστε να έχει το χρόνο να διορθώσει bugs της τελευταίας στιγμής. Ισως πάλι και όχι. Αγνωσται αι βουλαί του Gates. Ωστόσο, η ανακοίνωση αυτή δεν αναμένεται να πιάσει τους συντάκτες του ειδικού Τύπου στον ύπνο. Είμαι σίγουρος ότι οι περισσότεροι από εμάς (αν όχι όλοι) θα θυσιάσουν ευχαρίστως λίγες μέρες από την άδειά τους για να παρευρεθούν στην "ανακοίνωση της χρονιάς". Κατά συνέπεια, ετοιμαστείτε για το τεύχος Σεπτεμβρίου. Εκτός από τις αναμενόμενες αλλαγές στο τεύχος, πιθανότατα θα έχουμε κι άλλα...

ΙΟΥΛΙΟΣ! ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ! ΝΑΙΙΙ!

Οχι, για να μη νομίζετε ότι θα γλιτώσετε την καλοκαιρολογία. Δεν με ξέρετε καλά...

Το καλοκαίρι, λοιπόν, είναι μια από τις μεγαλύτερες ανακαλύψεις της αναλογικής τεχνολογίας! Είναι η μόνη εποχή που σκέφτομαι αναλογικά και αφήνω πίσω μου τις χαρές της ψηφιακής κοινότητας.
Είναι η μόνη εποχή κατά την οποία δεν μου λείπει ο υπολογιστής μου. Ντρέπομαι βέβαια που το λέω, αλλά έτσι είναι. Τι να κάνουμε τώρα;
Είναι η μόνη εποχή που δεν με ενδιαφέρει τι θα κάνουν η Microsoft, η IBM, οι κατασκευαστές, οι πειρατές, οι hackers, το Internet. Δεν με ενδιαφέρουν η τηλεόραση, οι ταινίες, τα σήριαλ, ακόμα και οι ειδήσεις. Τίποτα. Τίποτα. Θα μισήσω οποιονδήποτε στην παρέα μου φέρει την κουβέντα γύρω από τους υπολογιστές και την αγορά Πληροφορικής.
Α! Και πού είστε: Αν σας φέρει ο δρόμος σας από το Τρίκερι, περάστε να σας κεράσω κάνα καφέ. Αν είστε καλά παιδιά, θα σας τρατάρω και ψαρόσουπα! (Οχι από τα χεράκια μου βέβαια, μη μου πάθετε και τίποτα).
See you!

Αν σας απασχολεί τίποτ' άλλο να μου το πείτε, ε; Γράψτε μου στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού...
Master

Η στήλη αυτή αποτελεί μια ανοικτή γραμμή επικοινωνίας με τους αναγνώστες του PC Master. Είμαστε ανοικτοί σε προτάσεις και απορίες, παράπονα και παρατηρήσεις. Και μην ξεχνάτε: Απαντάμε σε ΟΛΑ σας τα γράμματα, εύκολα ή δύσκολα, φιλικά ή εχθρικά, έξυπνα ή κοινότοπα. Μην το σκέφτεστε. Γράψτε μας.



PC MASTER THE BEST

Hello kids!! Τι χαμπάρια; Για να μη σας κουράσω θα μπω κατευθείαν στο θέμα.

1) Εχω έναν 386SX/33. Πόσο περίπου θα κοστίσει η αναβάθμισή του σε 486DX4/100; Μήπως συμφέρει να αγοράσω "Pentium"; Το μόνο που φοβάμαι είναι τα γνωστά προβλήματα αυτού του chip.

2) Ο 387 είναι μαθηματικός συνεπεξεργαστής;

3) Τι είναι vesa driver;

4) Τι είναι local bus και τι PCI;

5) Το smartdrive επιταχύνει τη λειτουργία των Windows;

6) Α, μια και είπα Windows, τα Windows 95 θα "φάνε" τα MB των σκληρών μας; Μήπως υπάρχει περίπτωση να βγουν σε CD-ROM;

7) Τι είναι permanent swap file;

8) Θα κλείσω με ένα παράπονο. Το τεύχος Μαρτίου έφτασε στο σπίτι μου χωρίς δισκέτα. Ελπίζω να μην επαναληφθεί.

Αυτά προς το παρόν ...Bye!!

Mike

Αγαπητέ φίλε Mike,
Μας άρεσε αυτό το the best... Ας δούμε και τις ερωτήσεις σου.

1) Η αναβάθμιση θα περιλαμβάνει τη motherboard με τον επεξεργαστή. Θα σου κοστίσει γύρω στις 100.000 δρχ. Τώρα αν θέλεις να τον κάνεις Pentium, αυτό εξαρτάται από την τσέπη σου. Αντέχει; Οσο για το chip του Pentium δεν θα αντιμετωπίσεις προβλήματα.

2) Ναι. Είναι συγκεκριμένα ο μαθηματικός συνεπεξεργαστής για τους υπολογιστές τύπου 386.

3) Ο vesa driver είναι ένας driver για χρήση των αναλύσεων που ξεπερνούν τις αναλύσεις της VGA. Συνήθως βρίσκεται στη ROM των καρτών γραφικών, αλλά μπορεί να φορτωθεί και σαν TSR στις παλαιότερες κάρτες.

4) Ο Local bus είναι ένας δίαυλος επικοινωνίας διάφορων καρτών με τη CPU. Το PCI είναι ένα είδος local bus μεταγενέστερο και πιο εξελιγμένο από το Vesa Local Bus, το οποίο έχει αναδειχθεί ως standard και το οποίο εκμεταλλεύεται καλύτερα ο Pentium.

5) Ακριβώς με χρήση του smartdrive τα Windows γίνονται αρκετά γρήγορα, επειδή επιταχύνεται η πρόσβαση στο δίσκο. Ας σημειωθεί ότι μιλάμε για τα Windows 3.1. Τα Windows 3.11 for Workgroups έχουν δικό τους driver αντίστοιχο του smartdrive.

6) Απ' ό,τι ξέρουμε, θα καταλαμβάνουν χώρο στο σκληρό σου δίσκο γύρω στα 20MB. Τώρα για το αν θα κυκλοφορήσουν σε CD περίμενε την επίσημη κυκλοφορία τους. (Σύμφωνα με την τελευταία επίσημη ανακοίνωση θα κυκλοφορήσουν στις 24 Αυγούστου.)

7) Το permanent swap file είναι ένα μόνιμο swap file που εσύ καθορίζεις το μέγεθός του και καταλαμβάνει συγκεκριμένο χώρο μόνιμα στο δίσκο. Το permanent swap file έχει μεν το μειονέκτημα ότι καταλαμβάνει συνεχώς αρκετό χώρο στο δίσκο, όμως η επιτάχυνση που προσδίδει στα Windows είναι οφθαλμοφανής.

8) Εδώ θα τα χαλάσουμε... ΟΛΑ τα τεύχη που φεύγουν από εμάς περιέχουν δισκέτα!! Για να φτάσουν, όμως, στα χέρια σας περνούν από διάφορα άλλα χέρια. Οπως καταλαβαίνεις, είναι εύκολο για κάποιον ελαφροχέρη να αφαιρέσει κάποια δισκέτα...

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

BOOT DISK

Αγαπητό PC Master, Είμαι αναγνώστης σου εδώ και ένα χρόνο και θα ήθελα να σου κάνω μερικές ερωτήσεις, γιατί είσαι το μόνο περιοδικό για PCs που δημοσιεύει όλα τα γράμματα που στέλνουν διάφοροι χρήστες από το χώρο των υπολογιστών.

1) Είμαι κάτοχος ενός MAX (PC) 386DX, με 4MB RAM, 170MB σκληρό δίσκο και SVGA monitor. Στην αρχή έπρεπε να διαλέξω μεταξύ MAX και QUEST. Ηταν καλή η επιλογή μου;

2) Πριν από μερικές εβδομάδες, είχα ένα ατύχημα που μου έχει συμβεί και άλλη φορά. Ανοίγω τον υπολογιστή μου και την οθόνη. Μέχρι εδώ καλά. Αρχίζει το "4096 kb OK" και μου λέει "Wait". Αντί όμως να γράψει "Starting MS-DOS", μου λέει "Put Boot-Disket in drive A". Βάζω την Boot και ξεκινάει. Αρχίζω να καλώ τον HD και μου λέει ότι δεν υπάρχει. Φταίω εγώ γι' αυτό - γιατί είμαι νέος χειριστής - ή το PC; Υπάρχει τρόπος να το διορθώσω εγώ; (Δεν μου αρέσει να το στέλνω στο κατασκευαστή συνεχώς.)

3) Για να έχω ένα Boot-disk τι πρέπει να κάνω; Αυτή που είχα τη δανείστηκα και σαν νέος χειριστής δεν ξέρω πολλά. Πρέπει να γράψω το DOS σε δύο δισκέτες; (Εχω δύο drives.)

Με αγάπη
Σταμπολτάς Χριστόφορος
Αθήνα

Υ.Γ. Πρόσφατα αγόρασα το adventure "Indiana Jones and the Fate of Atlantis" και έχω κολλήσει. Μετά το temple τι πρέπει να κάνω; Μη μου τα πεις όλα, τα βασικά μόνο. Και κάτι άλλο: Θα ήθελα να μου πεις ένα tip για το "Prince of Persia II".

Φίλε Χριστόφορε,
Ενα σωστό περιοδικό πρέπει να βοηθάει όλους τους αναγνώστες του και όχι μόνο!! Εμείς πάντως κάνουμε ό,τι μπορούμε. Ας δούμε και τις ερωτήσεις σου τώρα.

1) Η αγορά ενός υπολογιστή είναι προσωπική υπόθεση του καθενός. Η επιλογή σου θα είναι σίγουρα σωστή, μια και θα αποφάσισες μόνος σου βάσει των απαιτήσεών σου από το συγκεκριμένο μηχάνημα. Ετσι δεν είναι; Ελπίζουμε να συμφωνείς...

2) Χμμμ... Πολλά μπορούν να έχουν συμβεί. Καταρχήν, μπορεί να έχει πάθει ζημιά ο F.A.T. του σκληρού σου δίσκου. Δοκίμασε την εντολή fdisk με παράμετρο /mbr. Αν δεν αλλάξει η κατάσταση, τότε δοκίμασε να τον κάνεις format. Αν και τότε αρνηθεί να συνεργαστεί, αυτό σημαίνει ότι κάτι έχει συμβεί ή με το σκληρό σου δίσκο ή με τον controller σου. Εμείς στη συγκεκριμένη περίπτωση θα σου προτείναμε να απευθυνθείς στην αντιπροσωπία για service.

3) Θα πρέπει να βάλεις καθαρή από ιούς δισκέτα στο boot drive (ας υποθέσουμε ότι είναι το A:) και να δώσεις την εντολή format a: /s. Η εντολή αυτή φορμάρει μια δισκέτα και βάζει μέσα τα απαραίτητα αρχεία για την εκκίνηση του υπολογιστή σου.

Υ.Γ. Οι ερωτήσεις σου διαβιβάστηκαν στον κ. Τσουρινάκη.

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

LANDS OF LORE

Αγαπητό PC Master,
Με λένε Νίκο και είμαι κάτοχος ενός 386SX/33 με 2MB RAM.

1) Στο config.sys δεν έχω δηλώσει αριθμό ούτε για files ούτε για buffers. Επηρεάζει μήπως αρνητικά τη λειτουργία του υπολογιστή; Εάν ναι, τι αριθμό πρέπει να δηλώσω;

2) Ποια η διαφορά μεταξύ CPU και motherboard;

3) Διάβασα κάπου ότι οι δισκέτες 1.44MB μετά από κάποια διαδικασία χωράνε 2MB δεδομένων. Πώς γίνεται αυτό;

4) Μπορεί η Visual Basic να τρέξει στον υπολογιστή μου;

5) Είναι δυνατόν να μου εξηγήσεις τι ακριβώς είναι η εφαρμοσμένη Πληροφορική;

Υ.Γ. (Για το PC Games)
i. Πού τελειώνει η 2η πίστα της 2ης ζώνης στο Zool;
ii. Στο Lands of Lore στο ναό (στον Daracle) τι δώρο πρέπει να αφήσω; Πού θα το βρω;

Σε ευχαριστώ πολύ
Νίκος Ψ.

Αγαπητέ Νίκο,
Ευχαριστούμε που επικοινώνησες μαζί μας. Ας δούμε και τις ερωτήσεις σου.

1) Μόνο σε εξαιρετικές περιπτώσεις. Αν και είναι πολύ σπάνιο και εφαρμόζονται μόνο σε εφαρμογές DOS, θα σου δώσουμε μια ιδέα για το τι είναι το καθένα. Οι buffers είναι χώροι για την αποθήκευση δεδομένων από την περιοχή του δίσκου. Είναι δηλαδή ένα τμήμα μνήμης στην οποία το DOS αποθηκεύει προσωρινά τα δεδομένα σας. Με την προσθήκη των buffers βελτιώνεται η απόδοση του συστήματός σας. Τα files είναι ο αριθμός των αρχείων που μπορούν να είναι ανοιχτά ταυτόχρονα κάποια στιγμή. Εάν θέλεις να δώσεις αριθμούς, δώσε 20,0 για τα buffers και 30 για τα files.

2) CPU είναι το chip του επεξεργαστή, ενώ motherboard είναι η "πλακέτα" που έχει τα διάφορα κυκλώματα επάνω καθώς και τη CPU!!

3) Ναι, αυτό μπορεί να γίνει αλλά όχι έως 2MB, απ' ό,τι ξέρουμε, αλλά έως 1.72MB. Τη δημιουργία του χώρου αυτού σε μια δισκέτα αναλαμβάνουν διάφορα προγράμματα shareware όπως το Hard disk copy (συνήθως όμως παρουσιάζονται προβλήματα σε αυτές τις δισκέτες)!!

4) Ναι, μπορεί να δουλέψει.

5) Δεν μπορούμε να καταλάβουμε την έννοια του όρου. Ο καθένας τη χρησιμοποιεί όπως τον εξυπηρετεί...

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

ΙΟΚΤΟΝΙΕΣ

Αγαπητό PC Master,
Αποσκοπώντας στην ε-



λάττωση της έκτασης, τα συνηθισμένα συγχαρητήρια και περνώντας σε ειδικότερα θέλω να σας συγχαρώ για τη στήλη "How-To". Τώρα στις ερωτήσεις που έχω να σας υποβάλω.

Το B drive του υπολογιστή μου (3,5) ενός 386SX/25 4MB RAM κ.λπ. τα έχει κυριολεκτικά "παίξει". Συγκεκριμένα, δεν μπορεί να διαβάσει καθόλου ή μερικώς δισκέτες που σε υπολογιστές φίλων μου δεν παρουσίαζαν κανένα απολύτως πρόβλημα. Αρχικά υποπτεύθηκα ιό, αλλά μετά από πολλαπλές "ιοκτονίες" όπως format δίσκου, αντιβιοτικά και άλλα απέρριψα την ιδέα. Ετσι λοιπόν, υποπτευόμενος δυσλειτουργία του drive, το άλλαξα. Ομως το νέο drive δεν μου κάνει το χατίρι, εξακολουθώντας να αδυνατεί να διαβάσει πολλές από τις δισκέτες που έχω.

Εδώ πρέπει να αναφέρω ότι το πρώτο drive δεν μπορούσε ούτε να "formάρει" το 95% των δισκετών. - το γνωστό διακοπτάκι βρισκόταν στη θέση write protect off - ενώ το καινούριο τις "formάρει" κανονικά. Και τώρα ρωτώ: Πρέπει να αλλάξω τον controller των drives (που είναι ενσωματωμένος ως γνωστόν στην I/O) ή έχεις να μου προτείνεις κάποια άλλη λύση;

Ευχαριστώ
Γρηγόρης Λιόνης
Υ.Γ. Η στήλη Programming γιατί καταργήθηκε;

Αγαπητέ φίλε Γρηγόρη, Ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Πράγματι, η επόμενη λύση είναι να αλλάξεις τον controller.

Υ.Γ. Πότε καταργήθηκε;

ΦΙΛΤΡΟ ΟΘΟΝΗΣ

Αγαπητό PC Master,
Είμαι ένας σχετικά παλιός αναγνώστης σου και οφείλω να σε συγχαρώ για την καταπληκτική δουλειά που κάνεις. Δεν θα σε απασχολήσω πολύ, αφού έχω μόνο τρεις ερωτήσεις να σου κάνω.

Θα ήθελα να μου πεις ποιες προδιαγραφές και απαιτήσεις πρέπει να καλύπτει ένα αποτελεσματικό φίλτρο οθόνης; Ποιες είναι οι τιμές τους και ποια μάρκα πρέπει να προτιμήσω;

Θα κλείσω με την παράκληση να μετατραπεί η δισκέτα του περιοδικού σας σε 1.44MB, αφού και άλλα περιοδικά του χώρου με την ίδια τιμή (1.000 δρχ.) προσφέρουν high density δισκέτα.

Με εκτίμηση
Θέμελης Γιάννης

Φίλε Γιάννη, Ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Ενα φίλτρο οθόνης πρέπει να το δεις μόνος σου από κοντά. Θα πρέπει να προσέξεις να μην κάνει αντανακλάσεις (να μη γυαλίζει στο φως) και να μην αναπτύσσεται στατικός ηλεκτρισμός στην επιφάνειά του. Τα υλικά είναι κρύσταλλο ή διάφορα ειδικά πλαστικά. Φίλτρα μπορείς να βρεις με τιμές από 5.000 έως 30.000 δρχ. και κυκλοφορούν στην αγορά πολλά και καλά διαφόρων εταιριών. Κάνε μια βόλτα στα μαγαζιά και σίγουρα θα βρεις αυτό που σου ταιριάζει περισσότερο!

Οπως αναφέραμε και στο προηγούμενο τεύχος είναι ζήτημα χρόνου το να γίνει 1.44 η δισκέτα που συνοδεύει το περιοδικό (99% από το τεύχος Σεπτεμβρίου).

DOOM2

Αγαπητό PC Master και PC Games!!
Είσαι ό,τι χρειάζεται ένας computerάς, τίποτε άλλο! Σε αγοράζω και εγώ δεν ξέρω από πότε... Ελπίζω σε δημοσίευση ή σε σύντομη απάντηση των αποριών μου.

1) Θέλω να κάνω edit στο doom2.wad με το DEV που είχες σε δισκέτα σου. Πώς;

2) Στο doom2 (hell on earth) πώς είναι το "κόλπο" για να περνάς μέσα από τοίχους;

3) Η τελευταία πίστα του doom2 (ναι, εκείνη με τον ψηλό τοίχο) απορώ πώς βγαίνει (ή δεν βγαίνει;);

4) Εστω ότι δεν έχω κανένα wad, μπορώ να δημιουργήσω κάποιο εξαρχής;

Είσαι η τελευταία μου ελπίδα. Εάν απαντήσεις, σώθηκα. Εάν με παραμελήσεις, θα γίνω πρωτοσέλιδο για αυτοκτονία (14 χρόνων είμαι, βρε παιδιά!!).

Με ευγνωμοσύνη
8-bit Γιώργος
Υ.Γ.
i. Η άμιλλά σου με σκλαβώνει. Δημοσιεύσατε κουπόνι συνδρομής άλλου περιοδικού PC! (τεύχος 60)
ii. Είμαι μέλος του Πατρίκος Fan club! Πα-τρί-κος! Πα-τρί-κος!!
iii. Πότε θα βγει το Doom σε ταινία;

Μικρέ μας φίλε Γιώργο, Ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και ελπίζουμε να σε ευχαριστήσαμε κι εμείς με τη δημοσίευση του γράμματός σου.

1) Θα πρέπει να βάλεις τα utilities που είχαμε στη δισκέτα μέσα στο directory του DOOM. Τότε τα WAD αναγνωρίζονται αυτόματα και το πρόγραμμα επιτρέπει την αλλαγή τους. Ωστόσο, θα πρέπει να είσαι ιδιαίτερα προσεκτικός με το βασικό WAD του DOOM. Κάνε πρώτα ένα αντίγραφο...

2) Δυστυχώς, στο doom2 αυτό το "κόλπο" δεν πιάνει!

3) Προσωπικά δεν έχω φτάσει μέχρι εκεί. Αν βρω κάποιο συντάκτη που να το έχει τελειώσει, θα δώσουμε κάποια hints στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού.

4) Βεβαίως, με τα utilities που προαναφέραμε.

Οπααα! Υπομονή! Σε αφήνουμε εμείς να μας αυτοκτονήσεις; :)

Υ.Γ

i. Είδες;

ii. grrrrr! Και εμείς πότε θα αποκτήσουμε δικό μας club με οπαδούς (snif-snif). Κάτω ο Πατρίκος. (Ops! Σιωπή, έρχεται ο Πατρίκος... Γεια σου, αφεντικό!)

iii. Κάτι ακούγεται αλλά τίποτα συγκεκριμένο. Μην το περιμένεις τώρα κοντά πάντως.

OS/2 WARP

Αγαπητό PC Master,
Είμαι μία σχετικά νέα αναγνώστριά σου (τεύχος 58). Παρ' όλα αυτά, σε συγχαίρω για την πλούσια ύλη σου. Είσαι το μόνο περιοδικό που με ικανοποίησε με τα θέματα και την ενημέρωση που προσφέρει. Είναι η πρώτη φορά που σου γράφω. Πριν από δύο μήνες αγόρασα έναν υπολογιστή 486DX2/66. Θα ήθελα να κάνω μερικές ερωτήσεις και θα παρακαλούσα να μου απαντήσεις με λεπτομέρειες.

1) Τελευταία γίνεται λόγος για το OS/2 Warp. Τι ακριβώς είναι αυτό, ποια είναι η χρησιμότητά του και πώς γίνεται η εγκατάστασή του στον υπολογιστή;

2) Φοβάμαι ότι ο υπολογιστής μου έχει προσβληθεί από ιό. Πώς μπορώ να βεβαιωθώ γι' αυτό; Υπάρχει κάποιος καλός εξολοθρευτής ιών; Πόσο κοστίζει;

3) Πάω στην πρώτη τάξη του Λυκείου και θέλω αργότερα να ασχοληθώ με computer graphics. Θα ήθελα να μου πεις περισσότερες λεπτομέρειες για το πώς μπορώ να ακολουθήσω αυτό το επάγγελμα. Ξέρω ότι πρέπει μετά το Λύκειο να πάω σε σχολή. Πρέπει να μπω από δέσμη ή μπορώ και από Πολυκλαδικό Λύκειο με έναν καλό μέσο όρο στη Γ' Λυκείου;

Συγγνώμη αν σε κούρασα.
Αγγελική

Αγαπητή μας φίλη Αγγελική,

Ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και καλώς ήλθες στην παρέα μας!! Οπως καταλαβαίνεις, δεν μπορούμε να σου απαντήσουμε με λεπτομέρειες γιατί θα θέλαμε αρκετό χώρο προκειμένου να αναλύσουμε το OS/2. Πάντως, θα προσπαθήσουμε με απλά λόγια να σε βοηθήσουμε. Εντάξει;

1) Το OS/2 είναι ένα λειτουργικό σύστημα, δηλαδή ένα πρόγραμμα που παρέχει στο χρήστη και στις εφαρμογές τις απαραίτητες υπηρεσίες όπως διαχείριση αρχείων, εξυπηρετήσεις διακοπών (interrupts) κ.ά. Είναι κάτι αντίστοιχο με τα Windows, όσον αφορά στο περιβάλλον, με τη διαφορά ότι το OS/2 είναι λειτουργικό σύστημα, ενώ τα Windows όχι.

2) Θα πρέπει να προμηθευτείς ένα από τα πολλά antivirus που κυκλοφορούν στην αγορά (όπως Mcaffe antivirus, Tbav κ.λπ.) και με αυτά να κάνεις έναν έλεγχο στο μηχάνημά σου ακολουθώντας τις οδηγίες του προγράμματος.

3) Απ' ό,τι γνωρίζουμε, δεν υπάρχει πανεπιστημιακός κλάδος σχετικά με τα computer graphics, αλλά θα βρεις πολλές σχολές (ιδιωτικές και μη) σχετικές το αντικείμενο. Βέβαια, μπορείς να απευθυνθείς σε κάποιον επαγγελματικό σύμβουλο για περισσότερες και πιο τεκμηριωμένες πληροφορίες.

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

ΑΠΟΡΙΕΣ

Αγαπητό PC Master,
Θα ήθελα να σε συγχαρώ για την πλούσια ύλη σου και την εγκυρότητά σου. Σε αγοράζω μόνο πέντε μήνες, αν και πριν αγόραζα το "αδελφό" περιοδικό Pixel, αφού ήμουν κάτοχος μιας Amiga 1200. Τώρα είμαι κάτοχος ενός PC 486DX2/66, 4MB RAM, SVGA COLOR, 420MB HD και SoundBlaster 16 VALUE. Ας περάσουμε όμως στα ερωτήματά μου.

1) Εχω ακούσει για δύο SoundBlaster 16. Μία είναι η ASP και η άλλη η Value edition, την οποία και απέκτησα πριν από λίγες μέρες. Ποιες οι διαφορές τους; Πιστεύεις ότι η δική μου κάρτα είναι καλή για το μέσο χρήστη;

2) Εχω ακούσει από πολλά άτομα ότι τα 2x CD-ROM είναι πάρα πολύ αργά. Οταν όμως είχα την ευκαιρία να απολαύσω μερικά παιχνίδια σε αυτό (7th Quest, US Navy Fighters, N.B.A.,) είδα ότι ήταν ικανοποιητικά γρήγορο. Παρ' όλα αυτά, μου συνιστάς 3x CD-ROM ή ακόμα και 4x CD-ROM. Ενας φίλος μου είπε ότι δεν έχει σχέση η ταχύτητα του CD-ROM αλ-

λά η ταχύτητα του PC. Είχε δίκιο;

3) Η κάρτα οθόνης μου είναι Cirrus Logic SVGA color με 512KB RAM. Μπορώ να της κάνω upgrade σε 1 ή 2MB και πόσο θα κοστίσει; Ακόμα πόση μνήμη πρέπει να έχει για να δείξει 1024x768x256;

4) Εχω ακούσει ακόμα ότι πρέπει να έχω τη φωτεινότητα της οθόνης μου σε χαμηλά επίπεδα γιατί θα αρχίσει να χαλάει. Αλήθεια;

5) Ποια από τα βιβλία της βιβλιοθήκης σου μου προτείνεις για να ασχοληθώ με τα Windows 3.1 και DOS 6.2;

6) Η οθόνη μου εμφανίζει δύο προβλήματα: α) Τρέμει πολύ αισθητά προς το κέντρο και τις άκρες. Με ένα service θα λυθεί το πρόβλημα. Υπάρχει περίπτωση να μεγαλώσει; β) Δεν ξέρω πώς να το εκφράσω ακριβώς, αλλά εμφανίζονται και εξαφανίζονται pixels σε διάφορα σημεία της οθόνης. Τι μου προτείνεις; Η οθόνη είναι μάρκας (Vision).

7) Σύστησέ μου μερικά προγράμματα διαχείρισης μνήμης, αφού τα 4MB στο τρέξιμο μερικών παιχνιδιών δεν είναι αρκετά. Είναι καιρός να βάλω άλλα 4MB (δεν μπορώ να προσθέσω 2MB);

8) Είναι επίσης καιρός να αλλάξω τη motherboard από 486/66 και να τη κάνω 486/100 ή ακόμα και Pentium. Πόσο μέλλον έχει ακόμα το μηχάνημά μου;

Φιλικά

Τάσος Γεωργίου

Υ.Γ. 1. Keep up the good work.

Υ.Γ. 2. Αφού αύξησες την τιμή σου σε 1.000, αύξησε και τη χωρητικότητα της δισκέτας σε 1.44MB.

Υ.Γ. 3. Εχω και ένα SNES, αλλά μάλλον δεν σε ενδιαφέρει.

Υ.Γ. 4. Ελπίζω σε δημοσίευση.

Φίλε Τάσο,

Χμμμ... Πολλές απορίες, ε; Λοιπόν, θα κάνουμε ό,τι μπορούμε για να σε διαφωτίσουμε.

1) Η VALUE δεν έχει τσιπάκι ASP και ούτε μπορεί να δεχθεί την waveblaster. Τέλος, έχει interface μόνο για Panasonic CD-ROM. Η ASP έχει ή για τα τρία πιο ;;;;δεδομένα CD-ROMs (Panasonic, Sony, Mitsumi) ή SCSI. Η κάρτα σου είναι αρκετά ικανοποιητική για το μέσο χρήστη, μια και οι εφαρμογές που την εκμεταλλεύονται απόλυτα είναι ελάχιστες.

2) Μάλλον έδωσες μόνος σου την απάντηση (όσο αφορά στην ταχύτητα). Τι σου προτείνουμε; Ο,τι "σηκώνει" η τσέπη σου και ανάλογα με τις προσωπικές σου απαιτήσεις. Αυτό είναι λάθος. Η ταχύτητα του υπολογιστή δεν έχει καμία σχέση με την ταχύτητα μετάδοσης δεδομένων από το CD-ROM. Για να σε κατατοπίσουμε περισσότερο, ένα CD-ROM είτε σε 386 είτε σε 486 θα έχει το ίδιο transfer rate.

3) Ναι, εκτός αν είναι προγενέστερη της 5426, μπορείς να την κάνεις upgrade έως 1MB. Θα σου κοστίσει γύρω στις 15.000-20.000 δρχ. το 1MB. Τέλος, για να δείξει 1024x768x256 θέλεις 1MB.

4) Θεωρητικά είναι σωστό λόγω φθοράς του φωσφόρου. Σε συνηθισμένη χρήση όμως είναι δύσκολο να συμβεί, ιδιαίτερα αν χρησιμοποιείς κάποιον screen saver.

5) Χμμμμ! Ενα καλό βιβλίο είναι το Windows 3.1 426 σελίδων. Για το DOS, το MS-DOS 6.0 & 6.2 με 256 σελίδες είναι αρκετά καλό και θα σε βοηθήσει αρκετά.

6) Σχετικά με το flickering της οθόνης σου, πρέπει να την πας για service. Οσο για το ότι χάνει pixels, αυτό οφείλεται ή σε κακή καλωδίωση (έχει κάποιο πρόβλημα το καλώδιο οθόνης) ή σε πρόβλημα της κάρτας (τώρα με τις ζέστες μερικές κάρτες "τρελαίνονται").

7) Ενας πολύ καλός διαχειριστής μνήμης είναι ο EMM386 λόγω της μεγάλης συμβατότητας που προσφέρει.

8) Νομίζουμε ότι βιάζεσαι λίγο. Ο υπολογιστής σου είναι αρκετά καλός για τα σημερινά δεδομένα. Τώρα εάν επιμένεις, τότε είναι δική σου απόφαση και επιλογή τι θα διαλέξεις.

Υ.Γ. 1. Yes!! We will.

Υ.Γ. 2. Πες το κι έγινε (από Σεπτέμβρη).

Υ.Γ. 3. Χεχε!

Υ.Γ. 4. Δεν πρέπει να έχεις παράπονο...

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

CD ROM

Αγαπητό PC Master,

Σε συγχαίρω για την πλούσια ύλη σου και περνάω γρήγορα στις απορίες μου.

1) Εχω έναν 386DX/40, 4MB RAM και 420MB HD. Πραγματικά έχω μείνει άφωνος με τα καινούρια games που προτείνουν για ικανοποιητική επίδοση Pentium!!! Πιστεύω ότι στην Ελλάδα είμαστε ακόμη στα συστήματα 386/486. Καλά, εντάξει, αυτοί που έχουν 486 κάπως "βολεύονται" προς το παρόν, αφού βάζοντας ένα CD-ROM τρέχουν τα περισσότερα games. Ομως εμείς; Εμείς που έχουμε ένα απλό 386 σημαίνει ότι θα βολευόμαστε μόνο με παιχνίδια του '90, ή μήπως πρέπει να δώσουμε 150.000 για αναβάθμιση ώστε να το κάνουμε ένα δυνατό μηχάνημα; Πες μου τη γνώμη σου;

2) Τι να κάνω κι εγώ θα το αναβαθμίσω και θα του βάλω CD-ROM. Τι λες, θα αντέξει το μηχάνημά μου έτσι ώστε να προλάβω να παίξω κανένα παιχνίδι της προκοπής;

3) Δεν θέλω να σε κατηγορήσω, καλά κάνεις και κάνεις Special Review σε παιχνίδια με CD-ROM ή σε παιχνίδια με minimum απαίτηση επεξεργαστή 486, αλλά εμείς οι "άλλοι" δεν πρέπει να δούμε ένα τόσο δα "reviewδάκι" στις τελευταίες σελίδες;

Συγγνώμη αν σε κούρασα και περιμένω απάντηση.

Φιλικά

Βασίλης

Αγαπητέ φίλε Βασίλη,

1) Σιγά!! Μην τα βλέπεις όλα τραγικά, δεν είναι ακριβώς έτσι. Σε ορισμένα σημεία έχεις δίκιο, αλλά μην πανικοβάλλεσαι. Το μηχάνημα που έχεις δεν έχει παραδώσει τα όπλα (η στήλη γράφεται σε ένα παρόμοιο μηχάνημα με 8MB RAM). Πολλά παιχνίδια απαιτούν 486, αλλά τρέχουν πολύ καλά και σε ένα 386!! Εμείς το δοκιμάσαμε πολλές φορές αυτό. ΜΗΝ παίζεις το παιχνίδι αυτών που προσπαθούν να σας πείσουν ότι το μηχάνημα που έχετε δεν ανταποκρίνεται, προσπαθώντας να σας οδηγήσουν στην αγορά κάποιου μεγαλύτερου συστήματος που ίσως να μη σας χρησιμεύει σε τίποτα και να ελαφρώσει λίγο παραπάνω την τσέπη σας. Αναβαθμίστε τον υπολογιστή σας μόνο όταν αυτό κριθεί αναγκαίο από εσάς και τις απαιτήσεις σας!

2) Κατά τη γνώμη μας πιστεύουμε ότι θα αντέξει αρκετό καιρό (με κάθε επιφύλαξη).

3) Τα παιχνίδια που κάνουμε review δεν είναι μόνο για 486 υπολογιστές!! Ενα ποσοστό 90% αυτών των παιχνιδιών τρέχει και σε 386. Τώρα όσο για το ότι είναι review σε games από CD-ROM αυτό δεν σημαίνει ότι πολλά από αυτά δεν υπάρχουν και σε δισκέτες. Εξάλλου, οι εταιρίες διανομής τους μας τα προσφέρουν σε έκδοση CD. Τι να κάνουμε κι εμείς; Να πούμε όχι;

Φυσικά και δεν μας κούρασες. Ελπίζουμε να σε βοηθήσαμε έστω και λίγο!

MONKEY ISLAND

Αγαπητό PC Master,
Είναι αυτονόητο ότι πρέπει να σου δώσω τα συγχαρητήριά μου για την πολύ πλούσια ύλη σου, την πρωτοπορία σου σε αυτό το είδος περιοδικών και φυσικά για το PC Games. Και τώρα ας περάσουμε στο ψητό...

1) Εχω έναν Amstrad 386SX/20MHz, 1MB RAM και 40(!) MB HD. Ασφαλώς καταλαβαίνεις τα προβλήματα που έχω και γι' αυτό προσανατολίζομαι στην πρωτότυπη(!) ιδέα της αναβάθμισης. Σκέφτομαι να πάρω άλλα 4MB RAM, 300 MB HD και motherboard 486DX/40. Πόσο περίπου θα μου κοστίσει αυτό;

2) Επειδή είμαι ευχαριστημένος από την οθόνη μου, μπορώ να αλλάξω π.χ. μόνο την κεντρική μονάδα; Δηλαδή, αν το κουτί είναι από άλλη εταιρία, πρόκειται να επηρεάσει το σύστημα;

3) Τι απαιτήσεις έχουν τα: i) Word, ii) Excell;

4) Στο Installation του Monkey Island μου βγάζει ακαταλαβίστικα γράμματα, με αποτέλεσμα να προσπαθώ στην τύχη να το εγκαταστήσω αλλά δεν γίνεται τίποτε. Υπάρχει bug ή είναι φυσιολογικό;

5) Εκπληκτικό το Solar Winds!

6) Αν και το χιλιάρικο είναι υπερβολικό, τουλάχιστον κάντε τη δισκέτα 1.44 για να είναι ισάξια με το περιοδικό.

7) Και κάτι για τη στήλη Adventures SOS. Η στήλη αυτή δημιουργήθηκε για να δίνει λύσεις σε προβλήματα πολλών αναγνωστών. Ετσι με το να δημοσιεύονται λύσεις adventure στερούνται οι αναγνώστες τη δυνατότητα που είχαν για να βρουν λύσεις στα σημεία που κολλάνε. Γι' αυτό πιστεύω ότι η στήλη πρέπει να πάρει τη μορφή που είχε παλιά.

8) Συμφέρει η αναβάθμιση στο σύστημά μου ή καλύτερα να τον πουλήσω και να πάρω καινούριο;

Ευχαριστώ προκαταβολικά και ελπίζω σε δημοσίευση του γράμματος ή τουλάχιστον σε απάντηση.

Φιλικά
Νάκος Νίκος

Φίλε Νίκο,
Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Ας δούμε και τις ερωτήσεις σου.

1) Η αναβάθμιση αυτή θα σου κοστίσει για τη μνήμη περίπου 40.000, άλλες περίπου 30.000 για το δίσκο και για τη motherboard γύρω στις 45.000, δηλαδή συνολικά περίπου 120.000 δρχ.

2) Φυσικά και μπορείς. Μην ανησυχείς, δεν πρόκειται να επηρεαστεί το σύστημά σου.

3) Και τα δύο θέλουν 386SX με 4MB RAM ως minimum.

4) Θα πρέπει να επικοινωνήσεις με το κατάστημα από όπου το αγόρασες για να σου το αλλάξουν, αν όντως έχει πρόβλημα.

5) Ναι. Και σε μας άρεσε!

6) Από Σεπτέμβριο....

7) Απ' ό,τι θα παρατηρήσεις, η στήλη επανήλθε στην αρχική της μορφή. Ωστόσο, όταν βρούμε καμιά καλή λύση, δεν μπορούμε να αντισταθούμε στον πειρασμό...

8) Φυσικά και συμφέρει η αναβάθμιση, κατά τη γνώμη μας, γιατί έτσι θα αποφύγεις την αγορά hardware που ήδη έχεις. Τώρα αν τα υπόλοιπα εξαρτήματα δεν σε ικανοποιούν (π.χ. δεν έχεις καλό monitor), τότε είναι δική σου επιλογή το αν θα πουλήσεις όλο το σύστημα...

Ελπίζουμε να σε ικανοποιήσαμε με τις απαντήσεις και τη δημοσίευση.

ΑΓΟΡΕΣ ΚΑΙ ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ

Αγαπητό PC Master,
Με λένε Βασίλη και είναι η πρώτη φορά που σου γράφω. Από την πρώτη φορά που έπεσε στα χέρια μου το τεύχος σου (No42) σε διαβάζω ανελλιπώς. Πριν από αρκετούς μήνες αποφάσισα κι εγώ να γίνω συνδρομητής (με το όνομα του πατέρα μου). Στην απόφαση μου αυτή με ώθησαν αρκετοί λόγοι. Η έκπτωση που γίνεται στους συνδρομητές, η παραλαβή του τεύχους κάθε μήνα, γιατί δεν το έβρισκα συνέχεια στα περίπτερα. Καθώς και ότι θα είχα το περιοδικό στις 15 του μήνα. Ομως τώρα το μετανιώνω που έγινα συνδρομητής. Καταρχήν το πρώτο τεύχος (No52) δεν το έλαβα. Από τότε το περιοδικό μου έρχεται στις 15 του επόμενου όμως μήνα, και θα ήθελα να γίνει κάτι με αυτά τα θέματα. Εντάξει υπάρχει πρόβλημα με το ταχυδρομείο, όμως νομίζω ότι το περιοδικό αργεί να σταλθεί. Κατά τα άλλα, η ύλη του περιοδικού είναι πάρα πολύ καλή. Θα ήθελα όμως να κάνω μια πρόταση. Πιστεύω, όπως και άλλοι πολλοί φαντάζομαι αναγνώστες, ότι θα έπρεπε σε όλα τα προγράμματα και τα παιχνίδια που παρουσιάζονται, να αναγράφονται και οι τιμές τους. Στα ερωτήματα μου τώρα:

1. Σκέπτομαι να αγοράσω ένα CD-ROM διπλής ή τριπλής ταχύτητας. Ποιά είναι τα καλύτερα τα εσωτερικά ή τα εξωτερικά και πόσο περίπου στοιχίζουν; Ποιές προϋποθέσεις πρέπει να τηρεί ένα CD-ROM για να είναι καλό; Τι data transfer rate πρέπει να έχει και τι να υποστηρίζει;

Μπορώ να ακούω μουσική από το PC μου. Δηλαδή από δίσκους CD για μουσική; Πώς;

2. Τέλος θα ήθελα να αγοράσω μια κάρτα ήχου. Εχω ακούσει ότι η Pro Audio Spectrum είναι καλή όμως δεν βλέπω να υποστηρίζεται πάρα πολύ από τους κατασκευαστές. Πόσων bit θα πρέπει να είναι η κάρτα για να μπορώ να ακούω ομιλία; Ποιά μου προτείνεις και πόσο περίπου κοστίζει;

Φιλικά
Βασίλης - Κομοτηνή

Φίλε Βασίλη,
Σε ευχαριστούμε καταρχήν

για τα καλά σου λόγια, και ευχόμαστε τα προβλήματα της συνδρομής που αντιμετωπίζεις να μην σταθούν εμπόδιο για την μηνιαία επικοινωνία μας. Το πρόβλημα το δικό σου το αντιμετωπίζουν αρκετές φορές και άλλοι συνδρομητές. Ισως σε μερικά τεύχη η ευθύνη για μια μικρή καθυστέρηση να είναι δικιά μας, αλλά όταν μου λες ότι κάθε μήνα παίρνεις το τεύχος ένα ολόκληρο μήνα μετά σίγουρα το πρόβλημα δεν δημιουργείτε από εμάς. Είναι σε όλους γνωστό ότι τα ταχυδρομεία παρουσιάζουν καθυστερήσεις που οφείλονται στο φόρτο εργασίας. Αν το πρόβλημα σου συνεχιστεί τότε επικοινώνησε με το τμήμα συνδρομητών του περιοδικού, για να λάβεις κάποια πιο υπεύθυνη απάντηση. Οσο για το τεύχος που δεν σου έφτασε ποτέ, μάλλον η συνδρομή σου ξεκίνησε από το τεύχος 52. Μάλλον λάβαμε με μεγάλη καθυστέρηση το κουπόνι συνδρομή σου.

Τώρα ας δούμε λίγο το θέμα με τις τιμές των προγραμμάτων. Η πρόταση που μας κάνεις είναι αρκετά ενδιαφέρουσα. Αυτό το θέμα το έχουμε σκεφτεί και εμείς, αλλά στην πράξη θα υπάρξουν διάφορα προβλήματα. Για παράδειγμα, όταν εμείς πάρουμε ένα πρόγραμμα στα χέρια μας και η τιμή είναι Χ, μπορεί μέχρι να δημοσιευτεί να έχει αλλάξει και τότε γίνετε ένας γενικότερος χαμός. Ας περάσουμε όμως στις ερωτήσεις σου.

1. Τα CD-Rom που κυκλοφορούν αυτή την στιγμή στην Ελληνική αγορά είναι πάρα πολλά. Εχεις την δυνατότητα να επιλέξεις ένα από εκατοντάδες μοντέλα που να ταιριάζει καλύτερα και στις ανάγκες σου αλλά και στην τσέπη σου. Τα CD-Rom drive ξεκινούν από 28.000 δρχ και ανεβαίνουν σε σχέση με τις τεχνικές δυνατότητες που διαθέτουν. Τα εσωτερικά και εξωτερικά drive δεν έχουν καμιά ουσιαστική διαφορά, αν εξαιρέσουμε ότι τα μεν πρώτα βρίσκονται μέσα στον υπολογιστή, ενώ τα δεύτερα μπορούν να μεταφερθούν και να συνδεθούν εύκολα και με κάποιον άλλο υπολογιστή. Τέλος τα βασικά χαρακτηριστικά για κάθε drive είναι λίγο πολύ ίδια για όλα ενώ το data transfer rate έχει να κάνει με την ταχύτητα του drive.

2. Η κάρτα που αναφέρεις είναι αρκετά καλή και όσο γνωρίζω την υποστηρίζουν τα περισσότερα προγράμματα και παιχνίδια. Η κάρτα ήχου που θα αγοράσεις για να μπορεί να ανταποκρίνεται στις ανάγκες της εποχής αλλά και σε ομιλία πρέπει να είναι 16bit.

• • • • • • • • • • •

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΧΩΡΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Ο φίλος electronic Nick ρωτάει πόσο κάνει ένα 486DX4/100 με 8MB RAM, 340MB HD 1.44FD, CD-ROM, κάρτα γραφικών VGAvl2, κάρτα ήχου SoundBlaster AWE 32, color monitor 1280x1024 με 256 χρώματα 1MB Sony 17SE. Φίλε Νίκο, μεγάλο δεν είναι.. Τέλος πάντων, θα σου κοστίσει λίγο ακριβά. Η τιμή του θα κυμαίνεται γύρω στις 700.000 δρχ!! Επίσης,

ρωτάει τι είναι η Video Blaster. Η Video Blaster είναι η κάρτα μέσω της οποίας ο υπολογιστής καθίσταται ικανός να ελέγξει συσκευές που έχουν σχέση με την εικόνα. Σε ό,τι αφορά το Lotus AMI PRO, οι δυνατότητές του είναι παρόμοιες με αυτές άλλων επεξεργαστών κειμένου όπως ο Word για παράδειγμα.

❑ Οι Δημήτρης και Τάσος Παπαδόπουλος έχουν έναν Pentium/100 και μας ρωτούν πόσο κάνει ένας laser εκτυπωτής. Παιδιά, οι τιμές των laser αρχίζουν από 100.000 και φθάνουν σε αρκετά υψηλά επίπεδα. Δυστυχώς, δεν μπορούμε να σας βοηθήσουμε στην επιλογή κάποιου συγκεκριμένου μοντέλου, είναι εντελώς δική σας απόφαση. Επίσης ρωτούν πόσο κοστίζει το 1MB για να υπολογίσουν πόσο θα τους στοιχίσουν τα 32. Φίλοι μας, το 1MB κοστίζει γύρω στις 10.000, ενώ η τιμή των 32MB θα πρέπει να κυμαίνεται περίπου στις 260.000. Η main, αν μιλάτε για τη γλώσσα C, είναι απλά μία συνάρτηση όχι τόσο απλή βέβαια.

❑ Ο Κώστας Δράμαλης από την Εδεσσα είναι κάτοχος ενός 286 και σκέφτεται να αγοράσει έναν Pentium/66 με αρκετά περιφερειακά. Φίλε Κώστα, το μηχάνημα που σκέφτεσαι να αγοράσεις θα σου κοστίσει γύρω στις 650.000 δρχ. Επίσης μας ρωτά για το αν θα πρέπει να αγοράσει Pentium λόγω των bugs που έχουν αναφερθεί κατά καιρούς. Κώστα, αν πάρεις τον υπολογιστή που θες, μπορείς μέσω κάποιων προγραμμάτων να τον ελέγξεις. Σε περίπτωση που θα προκύψει κάποιο πρόβλημα με τον επεξεργαστή σου, η Intel θα αναλάβει την αντικατάστασή του χωρίς να επιβαρυνθείς με δικά σου έξοδα! Η καλύτερη κάρτα οθόνης από αυτές που αναφέρεις είναι η Diamond Stealth PCI. Τέλος, μην ανησυχείς δεν θα έχεις αυτά τα προβλήματα με τον νέο σου υπολογιστή όσον αφορά στην ταχύτητα των παιχνιδιών.

❑ Γεια σου, φίλε electronic brain. Οχι, δεν είμαι ο Γιάννης (χεχε!). Ο brain, λοιπόν, λέει πως θέλει να μας ταλαιπωρήσει (γιατί;) και επίσης εκφράζει την επιθυμία του να γίνει μηχανικός Η/Υ. Φίλε brain, μπορείς να ακολουθήσεις τον κλάδο μέσω είτε Γενικού είτε Επαγγελματικού Λυκείου.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείς να απευθυνθείς στο γραφείο δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης της περιοχής σου. Η ύλη στα tips είναι αυστηρά προκαθορισμένη. Εχουν γίνει δε αρκετά reviews για basket, δεν νομίζεις; Εξάλλου, ό,τι παραλαμβάνουμε θα σας το δείχνουμε, μην ανησυχείς! Ναι, μπορείς να προγραμματίσεις Assembly μέσα από το Debug, αλλά θα παιδευτείς πολύ. Οσο για τη δισκέτα, από το επόμενο τεύχος με πολλά ενδιαφέροντα πράγματα :)

❑ Ο φίλος Μητρόπουλος Κωνσταντίνος μας λέει πως δεν μπορεί να δει τα ελληνικά που έχουμε στις δισκέτες του περιοδικού. Φίλε Κώστα, για να

PC ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

δεις τα ελληνικά δοκίμασε να εγκαταστήσεις τον ανάλογο driver ελληνικών (π.χ. vgagreek) σε συνδυασμό με τις εντολές:

CONFIG.SYS

DEVICE=C:\DOS\DISPLAY.SYS CON=(EGA,,1)

AUTOEXEC.BAT
MODE CON CODEPAGE PREPARE=((437) C:\DOS\EGA.CPI)
MODE CON CODEPAGE SELECT=437
CHCP 437

Αυτό θα σου λύσει το πρόβλημα.

Ο φίλος μας Αλέξανδρος Γκίκας από την Κόρινθο (πατρίδααα!!) αρχίζει το γράμμα του με καλά λόγια και ευχαριστίες. (Thank you, Αλέξανδρε.) Επίσης ρωτά πόσο θα κοστίσει η αναβάθμιση ενός 486SX/25 σε 486DX/40 και ποια η διαφορά τους. Φίλε μας, η αναβάθμιση θα σου κοστίσει γύρω στις 35.000 δρχ., ενώ η διαφορά των δύο επεξεργαστών είναι η απουσία μαθηματικού συνεπεξεργαστή στον SX. Οσο για το αν σε συμφέρει η αγορά κάρτας ήχου 16bit αντί μιας 8bit, ναι, σε συμφέρει μια και οι τιμές τους είναι περίπου ίδιες. Α! Εδώ θα τα χαλάσουμε. Το περιοδικό ακολουθεί τη δική του τακτική και όταν εμείς κρίνουμε ότι ήρθε η κατάλληλη στιγμή, θα δεις και από εμάς CD-ROM. Υπομονή και με την αγάπη σας όλα θα γίνουν. Οσο για το ποιος απαντά στην αλληλογραφία, άντε να σας το αποκαλύψουμε ...ΕΜΕΙΣ!!

Τέλος, θα βρεις τα tips μέσα από τη στήλη μας Hint's & Tips.

Ο φίλος μας Κώστας Θεοδωρίδης εκφράζει κάποιο παράπονο για προηγούμενα γράμματά του που μας είχε στείλει... Κώστα, πολλές φορές γράμματα χάνονται, άλλες φορές καθυστερούν αρκετά ή άλλοτε λόγω του όγκου των γραμμάτων που λαμβάνουμε κάθε μήνα κάποια γράμματα μπαίνουν στην αναμονή. Οπως καταλαβαίνεις, δεν έγινε κάτι σκόπιμα από εμάς. Θα σε αποζημιώσουμε όμως. Ο υπολογιστής που έχεις (486DX/40) είναι αρκετά ικανοποιητικός με τα σημερινά δεδομένα, μια και δεν θα συναντήσεις πολλά προβλήματα με διάφορες εφαρμογές. Κάρτες με 30.000 μπορείς να βρεις αρκετές 16bit, συμβατές με Sound-Blaster. Δεν μπορούμε να σου προτείνουμε κάποια συγκεκριμένη, μια και δεν ξέρουμε τι ζητάς από μια κάρτα ήχου. Κάνε μια βόλτα στα μαγαζιά και αφού ακούσεις και δεις μερικές, θα κρίνεις μόνος σου. Χμμ! Μάλλον έχεις βάλει κατά λάθος password στον bios. Η μόνη λύση είναι να προσπαθήσεις να βραχυκυκλώσεις την μπαταρία που κρατά στη "ζωή" το bios. Αυτό γίνεται με τα ;;;τσαμπεράκια, που είναι γι' αυτόν το σκοπό. Περισσότερες πληροφορίες θα βρεις στο manual της motherboard σου. Αν συναντήσεις δυσκολίες, απευθύνσου σε κάποιον πιο έμπειρο ή σε έναν ειδικό.

Τέλος, καλό θα ήταν να αποφύγεις την αγορά 1,2 Fd, ενώ για τα παιχνίδια που λες θα πρέπει να το ψάξεις μόνος σου. Μέσα από τις σελίδες του περιοδικού θα βρεις βέβαια αρκετή βοήθεια...

Ο φίλος HACKER DC (Μάνθος Καββαλάκης) παραπονιέται για την αύξηση της τιμής του περιοδικού και ζητάει να βάλουμε δισκέτα 1.44. Φίλε Μάνθο, το περιοδικό προσπαθεί να κρατήσει την τιμή σε χαμηλά επίπεδα. Οταν όμως τα περιθώρια στενεύουν, λόγω εξόδων, τότε δυστυχώς πρέπει να γίνει, διαφορετικά θα αντιμετωπίσουμε σοβαρά προβλήματα. Δυστυχώς, οι πιέσεις αυτές υπήρχαν αρκετό καιρό τώρα, αλλά δεν γινόταν να κρατήσουμε περισσότερο. Ελπίζουμε στην κατανόησή σας.

Οσο για τη δισκέτα, από το επόμενο τεύχος θα είναι γεγονός!!

Τα παιχνίδια που ζητάς δεν έχουν κυκλοφορήσει ακόμα και δεν ξέρουμε τις απαιτήσεις τους. Πάντως, μόλις διατεθούν στην αγορά, θα τα δεις review μέσα από τις σελίδες του περιοδικού. Γράφαμε ότι θέλει 640 convertional, τα οποία δεν έχουν καμία σχέση με τα υπόλοιπα MBytes του υπολογιστή σου. Για να διορθώσεις το πρόβλημα, θα πρέπει να μη φορτώνεις TSR προγράμματα ή να διαμορφώσεις τα αρχεία εκκίνησης του υπολογιστή σου κάνοντας χρήση του HIMEM.SYS. Τέλος, η SVGA color οθόνη που ζητάς θα σου κοστίσει γύρω στις 80.000 δρχ.

Ο φίλος Κώστας Μαγαλιός από τη Λαμπρινή είναι προβληματισμένος με τον εκτυπωτή του (Fujitsu dl9000) που δεν εκτυπώνει καλά τις γραμματοσειρές! Κώστα, θα πρέπει να αλλάξεις τα fonts και να ξαναπροσπαθήσεις χρησιμοποιώντας άλλη γραμματοσειρά, η οποία να είναι σίγουρα true type (.ttf αρχεία).

Ο φίλος Χρήστος Καλοφούτης γράφει στο περιοδικό για πρώτη φορά και δηλώνει φανατικός αναγνώστης. Εχει ένα 386DX/40 με 2MB RAM, 150MB HD, 2 floppy drives και VGA 286KB συν το DOS 6.2 και τα Windows, και θέλει μάθει πόσο περίπου θα μπορέσει να τον πουλήσει. Φίλε Χρήστο, η τιμή πώλησης του συγκεκριμένου μηχανήματος είναι γύρω στις 80.000 έως 100.000 (στην καλύτερη περίπτωση). Ο υπολογιστής που θέλεις να αγοράσεις θα σου κοστίσει γύρω στις 180.000 δρχ. Η αναβάθμιση θα σου κοστίσει 45.000 δρχ. περίπου. Εδώ έχεις δύο λύσεις: α) αγορά νέου υπολογιστή, β) αναβάθμιση. Αυτό που σου προτείνουμε εμείς είναι να κάνεις ό,τι κρατάει η τσέπη σου.

Τέλος, θα θέλαμε να σας πούμε ότι τα γράμματα είναι πάρα πολλά και μην απελπίζεστε αν δεν έχουν δημοσιευθεί ακόμα... Υπομονή. Κάνουμε ό,τι μπορούμε :)) byeeeeee.

Ο Νίκος Καραδήμας είναι νέος στον χώρο των υπολογιστών και μας γράφει για τα προβλήματα που αντιμετωπίζει στα πρώτα του βήματα..

Φίλε Νίκο, υπομονή κάθε αρχή και δύσκολη. Ας δούμε τις ερωτήσεις σου.

1. Σε κάθε PC Master θα βρεις αναλυτικές οδηγίες για το πώς πρέπει να τρέξεις την δισκέτα που περιέχετε μέσα στο τεύχος.

2. Διάβασε καλά το οδηγίες και ξαναδοκίμασε.

3. Τα παιχνίδια που κυκλοφορούν σε CD-ROM δεν μπορείς να τα αντιγράψεις στον σκληρό σου δίσκο γιατί από το κάθε CD-ROM έχει χωρητικότητα 660MB!

4. Ενας καλός προγραμματιστής φυσικά έχει μέλλον και στην Ελλάδα.

5. Για να γίνεις συντάκτης σε ένα περιοδικό, χρειάζεται να έχεις καλή γραφή και να γνωρίζει πάρα πολύ καλά τον χώρο των ηλεκτρονικών υπολογιστών.

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΜΑΤΙΑ

τού Δημήτρη Χριστακόπουλου
jim@compulink.gr

Βρισκόμαστε κατά κάποιο τρόπο σε ένα ιδιόμορφο "τέλος εποχής". Σε ένα μήνα, καλώς ή κακώς, κλείνουμε τον κύκλο των Windows 3.1 και εισερχόμαστε στο νέο κόσμο των πολυθρύλητων Windows 95. Είναι, λοιπόν, ευκαιρία να κάνω μια μικρή ανασκόπηση στα προγράμματα που με βοήθησαν έως τώρα και να μιλήσω για τις καταστάσεις που θα αντιμετωπίσουμε από το φθινόπωρο.

SHELLS...

Πρώτο στη λίστα το Norton Desktop. Οσο κι αν δεν το ομολογούμε εμείς οι κάτοχοι των PCs, κατά βάθος ζηλεύουμε τους Mac για τις ευκολίες που προσφέρουν. Ενα περιβάλλον, λοιπόν, που μας φέρνει πιο κοντά σε αυτή τη φιλοσοφία χρήσης είναι ευπρόσδεκτο. Τώρα που το καλοσκέφτομαι, θα μου ήταν αδύνατο να δουλέψω χωρίς τις ευκολίες που προσφέρει το Norton Desktop. Λειτουργίες drag & drop, εικονίδια πάνω στην επιφάνεια εργασίας, αφάνταστα καλύτερη διαχείριση αρχείων και πολλά extras που συχνά με έβγαλαν από δύσκολη θέση. Ενα μπράβο στον κ. Norton και την προγραμματιστική του ομάδα από έναν ταλαίπωρο χρήστη που βρήκε στο πακέτο αυτό εργονομία και "φιλικό περιβάλλον". Χαλάλι οι 70.000 που έχω δώσει συνολικά για αγορά του πακέτου και αναβαθμίσεις...



SHAREWARE...

Εδώ νικητής είναι το PaintShop Pro, χωρίς αμφιβολία. Πρόκειται για ένα πρόγραμμα διαχείρισης γραφικών εικόνων, το οποίο στην τελευταία του έκδοση την 3.0 έχει και αξιοσέβαστες δυνατότητες image editing. Αναγνωρίζει μια ολόκληρη στρατιά από formats, έχει όμορφα και γρήγορα φίλτρα επεξεργασίας και είναι μικρό σε μέγεθος. Επιπλέον, είναι συντηρητικό στην κατανάλωση μνήμης και αρκετά σταθερό. Αυτά αρκούν για να κερδίσει μία περίοπτη θέση στις προτιμήσεις μου και ελπίζω και στις δικές σας.

WORD vs POWERPOINT

Αν και θιασώτης του Ami Pro, αναγκάστηκα να μεταβώ στο Word, μόνο και μόνο γιατί το χρησιμοποιεί πια όλος ο κόσμος. Είναι αργό, γεμάτο bugs, πολύπλοκο, αλλά χάρη στο δαιμονιώδες marketing της Microsoft έχει κατορθώσει να γίνει το standard! Από την άλλη, το Powerpoint είναι -κατά την προσωπική μου άποψη- ένα εκλεπτυσμένο κομμάτι λογισμικού που συνεργάζεται άμεσα με το χρήστη και έχει το σωστό μείγμα ισχύος και ευχρηστίας για να επιτύχει το ιδανικό αποτέλεσμα λειτουργικότητας. Τελικά, μου φαίνεται ότι το θέμα είναι σε ποιο προγραμματιστικό team θα πέσει κανείς, ακόμη και στα πλαίσια της ίδιας εταιρίας. Καλά θα κάνει η ομάδα του Word να ρίξει μια κρυφή ματιά στη δουλειά που κάνει η ομάδα του Powerpoint. Μια καλή κουβέντα για το τελευταίο, το αξίζει.

GRAPHICAL BROWSERS

Netscape μέχρι τελικής πτώσεως. Το standard της αγοράς δεν σκοπεύει να παραχωρήσει εύκολα τα πρωτεία. Εκτός από PC το έχω δουλέψει και σε περιβάλλον OSF/1 σε έναν Alpha της Digital, όπου το Mosaic... τρώει τη σκόνη του. Ποτέ ένα πρόγραμμα δεν έκανε τόσο πολλά για να αλλάξει τον τρόπο που βλέπουμε το Internet, ακόμη και σε επίπεδο ανθρώπων που θεωρούσαν την Πληροφορική μια έννοια χαμένη στο χάρτη. Περιμένω με ανυπομονησία την έκδοση για Windows 95. Η συμπάθειά μου κερδίζει επάξια τον τίτλο της πιο δημοφιλούς εφαρμογής. 77% της παγκόσμιας αγοράς δεν είναι και λίγο...



Ενα περιβάλλον που φέρνει πιο κοντά τα PCs στη φιλοσοφία χρήσης του Macintosh είναι το Norton Desktop.

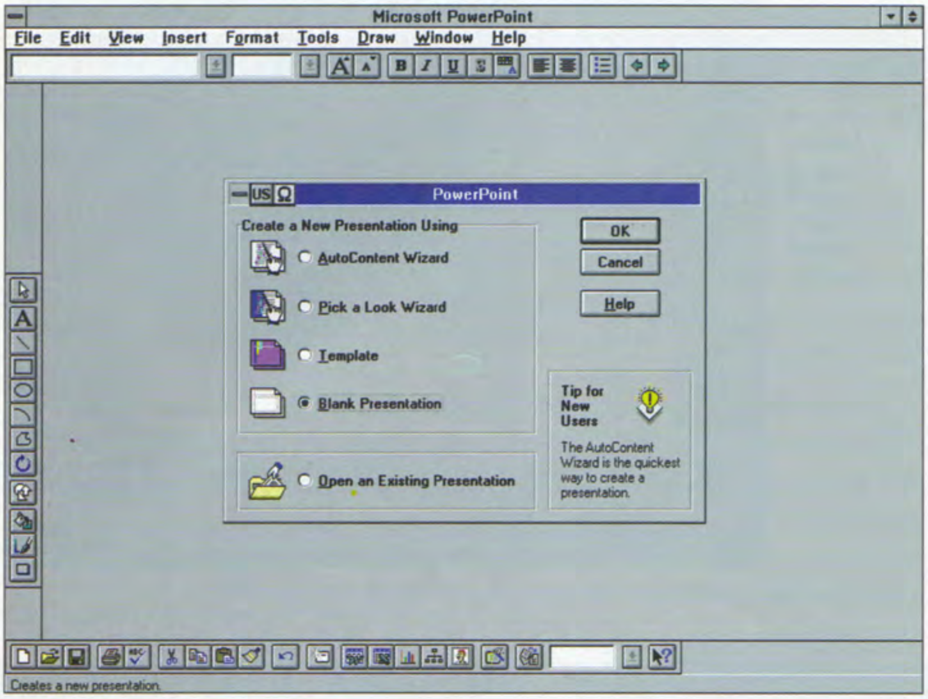
WINDOWS 3.XX

Μαζί δεν κάνουμε και χώρια δεν μπορούμε. Σίγουρα όχι το καλύτερο λειτουργικό από τεχνολογικής σκοπιάς. Πόσες φορές δεν καταράστηκα την ώρα και τη στιγμή που το αγόρασα μετά από κάποιο GPF που έχασκε προκλητικά και αδυσώπητα στην οθόνη. Είναι όμως προσιτά στον τελικό χρήστη καθώς διαθέτουν πλήθος εφαρμογών, ένα οπλοστάσιο από drivers για κάθε περιφερειακό της αγοράς. Μπορείτε να βρείτε παντού πληροφορίες για κάποιο πρόβλημα (δεν είναι και λίγα μάλιστα τα προβλήματα) και υποστηρίζονται από μια πανστρατιά developers και OEMs. Τελικά τα "συμπάθησα", διότι έφεραν τον κόσμο των σταθμών εργασίας και του ακριβού εξοπλισμού στη διάθεση κάθε απλού χρήστη και ο διάδοχός τους αναμένεται να ενισχύσει αυτή την τάση. Σκεφτείτε μόνο την ισχύ των προγραμμάτων που έχουμε αυτή τη στιγμή. Είναι κάτι το εντυπωσιακό.

Μια καλή κουβέντα για τη Microsoft, μόνο και μόνο για την προσπάθεια και τις εφαρμογές. Ελπίζω να μην αρχίσετε να στέλνετε οργισμένα γράμματα...



Ο νικητής των προγραμμάτων Shareware, χωρίς αμφιβολία, είναι το PaintShop Pro.



Το Power Point είναι ένα εκλεπτυσμένο κομμάτι λογισμικού που συνεργάζεται άμεσα με τον χρήστη και έχει το σωστό μείγμα ισχύος και ευχρηστίας για να επιτύχει το ιδανικό αποτέλεσμα λειτουργικότητας.

ΤΟ ΚΟΝΤΙΝΟ ΜΕΛΛΟΝ

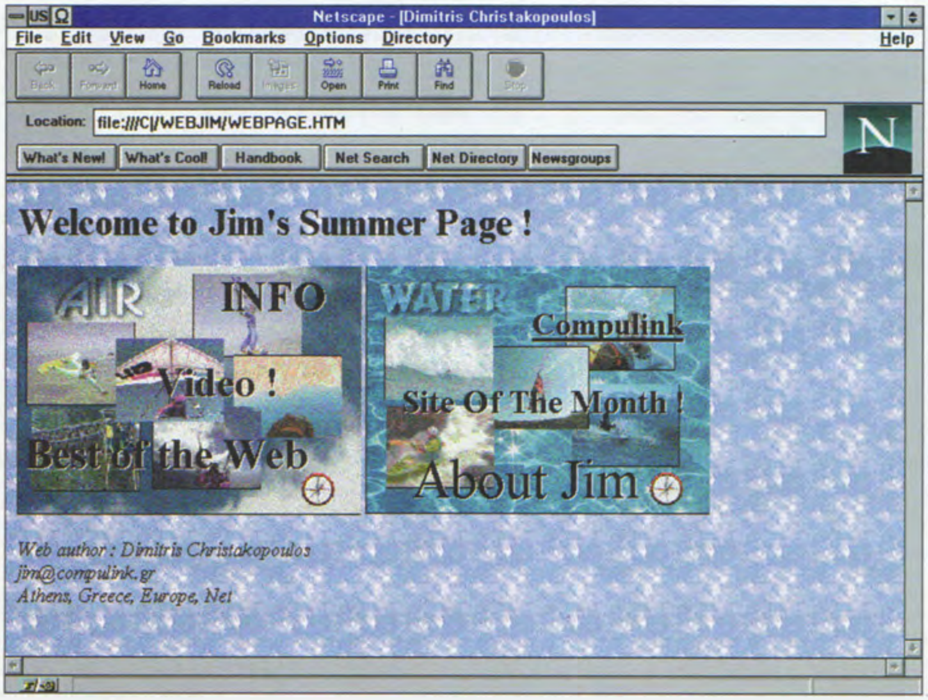
Μάλλον τελείωσαν τα ψέματα. Στις 24 Αυγούστου τα Windows 95 θα βρίσκονται στα ράφια των Αμερικανών retailers και ταυτόχρονα σχεδόν θα τα δούμε και στην Ελλάδα. Αντίθετα με τη γενικότερη τάση, εγώ θα αγοράσω τα Windows 95 για μερικά χαρακτηριστικά στα οποία δεν δίνεται ίσως η πρέπουσα βαρύτητα. Ενα από αυτά είναι το plug & play που, αν πετύχει τα μισά από αυτά που υπόσχεται, θα λύσει τα χέρια του καινού σε πολλές αναβαθμίσεις. Αν αγοράζετε τώρα μηχάνημα, φροντίστε η μητρική να έχει αντίστοιχο Bios ή έστω Flash Bios και θα έχετε ένα συνδυασμό που θα σας βοηθήσει πολύ, ειδικά αν αγοράσετε και κάρτες που υπακούουν στη νέα αυτήν προδιαγραφή. Οταν ωριμάσει η όλη προσπάθεια (θα χρειαστεί κόπος και χρόνος, χωρίς αμφιβολία), ο υπολογιστικός μας κόσμος θα είναι σαφώς πιο ευχάριστος. Πού θα πάει, θα γίνουμε Mac!

Επίσης, θα τα αγοράσω για τα long filenames που θα έχουν, τα οποία πραγματικά θα με εξυπηρετήσουν, έστω κι αν και αυτά βασίζονται σε συμβιβαστικές λύσεις. Τώρα πια θα μπορώ να αποθηκεύω τα έγγραφά μου με κατανοητά ονόματα, κάτι πολύ βολικό. Τέλος, περιμένω ορισμένες βελτιώσεις στο multitasking, ειδικά σε ό,τι αφορά το background printing.

Αν έχετε μεγάλο όγκο εκτυπώσεων, καταλαβαίνετε τι σπατάλη χρόνου είναι να περιμένει κανείς να τελειώσει η εκτύπωση ενός σύνθετου εγγράφου για να συνεχίσει με τις υπόλοιπες εργασίες του. Επειδή, μάλιστα, πολύς κόσμος εισέρχεται πλέον στις on-line υπηρεσίες και δουλεύει με ένα modem για μεγάλο χρονικό διάστημα κάθε μέρα, θα ήταν ιδιαίτερα ευεργετικό να τρέχω, για παράδειγμα, το Netscape στο background, περιμένοντας να κατεβάσει κάποια μεγάλη σελίδα και ταυτόχρονα να δουλεύω σε ένα "βαρύ" πακέτο, χωρίς να κρατάω συνέχεια την αναπνοή μου και να λέω "τώρα θα κολλήσει, να το το GPF, μπλόκαρε η σειριακή, είναι σταθερό άραγε;" και τέτοια αγχώδη.

ΤΙ ΝΑ ΠΕΡΙΜΕΝΕΤΕ

Κατά μείζονα λόγο, συμβατότητα με τις υπάρχουσες εφαρμογές, αν και οι 32-bit εκδόσεις δεν θα αργήσουν να εμφανιστούν στην αγορά. Επίσης, ενσωματωμένη υποστήριξη Winsock, κάτι πολύ σημαντικό για εμάς τους Netsurfers. Πολύ καλύτερο user interface, αν και ίσως φανεί λίγο κουραστικό στους power users. Καλύτερη διαχείριση ε-



Netscape μέχρι τελικής πτώσεως. Το standard της αγοράς δεν σκοπεύει να παραχωρήσει εύκολα τα πρωτεία.

κτυπώσεων και βελτιωμένες γραφικές επιδόσεις, αφού ο κώδικας των δύο αυτών υποσυστημάτων είναι σε μεγάλο βαθμό 32-bit. Περισσότερη σταθερότητα στη λειτουργία του συστήματος και αρκετά καλή multithreading συμπεριφορά. Καλύτερη διαχείριση μνήμης και πόρων.

Επίσης, πολύ καλύτερη υποστήριξη multimedia εξοπλισμού και εφαρμογών και επιτέλους το DOOM κάτω από Windows να τρέχει σαν βασιλιάς. Βλέπετε, η Microsoft με την έκδοση του WinG API έβαλε για τα καλά τα Windows στο χορό των games, καθώς τώρα μπορούν οι προγραμματιστές να παρακάμψουν το GDI. Σοφή κίνηση, διότι οι ταλαίπωροι οι Αμερικανοί υπάλληλοι πώς να αλλάξουν από DOOM σε DOS και να πάνε στο παραθυρικό Excel, όταν πλησιάζει το αφεντικό για επιθεώρηση; Δεν προλάβαιναν, ενώ τώρα με ένα κλικ κάνουν task switching και ξεμπερδεύουν.

ΤΙ ΝΑ ΞΕΧΑΣΕΤΕ

Οχι, δεν θα είναι το αμιγώς 32-bit λειτουργικό που περιμέναμε. Πολλοί συμβιβασμοί έχουν γίνει για να τηρηθεί η συμβατότητα και πολλά τμήματα παραμένουν στην παλιά 16-bit αρχιτεκτονική. Οι επιδόσεις δεν πρόκειται να βάλουν φωτιά στο μηχάνημά σας. Τα 8MB μνήμης θα επαρκούν για στοιχειώδεις εργασίες. Πρακτικά ετοιμαστείτε για έναν ακόμη γύρο αγορών σε δίσκο και μνήμη. Επίσης, μη φανταστείτε ότι θα κάνετε πολλά ταυτόχρονα. Σαφώς θα είναι βελτιωμένη η πολυεπεξεργασία, αλλά οι εφαρμογές με "κακή" συμπεριφορά θα συνεχίσουν να δημιουργούν προβλήματα. Επίσης, ξεχάστε και τα μεγάλα λόγια της Microsoft. Αν θέλετε κάτι πράγματι ισχυρό, πηγαίνετε στα NT. Επειδή, όμως, το κύριο ρεύμα σαφώς θα στραφεί στα 95 (κι εγώ μαζί), ετοιμαστείτε για ένα νέο κύκλο απποριών, προβλημάτων, conflicts και όλα τα γνωστά. Πάνω που μάθαμε τα 3.xx και τα συνηθίσαμε, πάμε πάλι από την αρχή. Τουλάχιστον οι "μεγάλοι" του χώρου φροντίζουν ώστε να μη βαριόμαστε ποτέ...

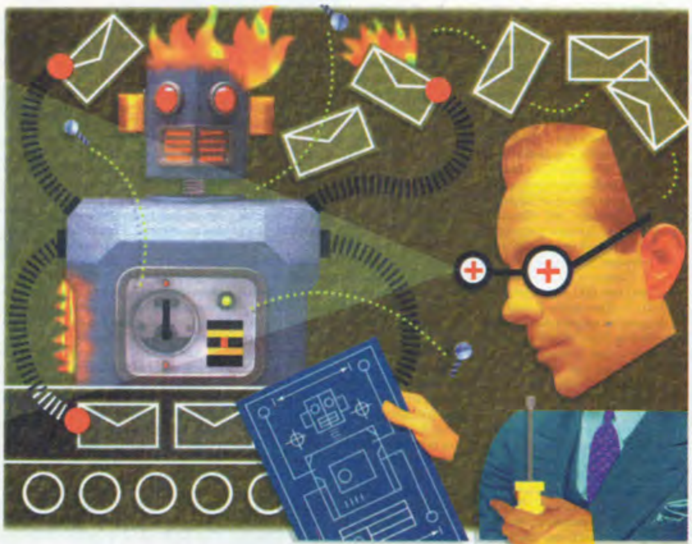
ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Είναι το Micrografx Designer, Technical Edition. Ετυχε να πέσει στα χέρια μου ένα CD με μία δοκιμαστική έκδοση και δεν έχασα την ευκαιρία. Πρόκειται για ένα απαιτητικό πακέτο που απευθύνεται σε ένα ειδικό κομμάτι της αγοράς. Θα σας βοηθήσει να σχεδιάσετε με ακρίβεια πολύπλοκα σχέδια με τη βοήθεια των πολύ εύχρηστων παλετών του.

Γενικά, ως πρόγραμμα, δεν είναι ιδιαίτερα σύνθετο και θα εξοικειωθείτε γρήγορα με τη διάταξη των διάφορων λειτουργιών. Είναι ιδανικό για τη δημιουργία ελεύθερων σχεδίων, με καμπύλες Bezier και τα συναφή, ενώ προσφέρει μερικά πολύ ενδιαφέροντα χαρακτηριστικά όπως text wrapping και textures. Εντυπωσιακό και πανίσχυρο. Το μόνο που δεν μου άρεσε ήταν η διάταξη των controls στα dialog boxes που τα έκανε κάπως δύσχρηστα. Αν έχετε κάποιον γνωστό που ασχολείται με γραμμικό, τεχνικό ή ελεύθερο σχέδιο και θέλει να δουλέψει με αξιώσεις σε υπολογιστικό περιβάλλον, μπορείτε να αναφέρετε το Designer ως μία λύση που αξίζει προσοχής.

ΕΚΤΥΠΩΣΕΙΣ ΚΑΙ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ

Τύπωσα αρκετές διαφάνειες πρόσφατα για μία παρουσίαση και χρησιμοποίησα τον Hewlett Packard Deskjet 540 ενός φίλου. Μπορεί να χρειάστηκα κάποιες ώρες για 20 περίπου έγχρωμες διαφάνειες (όχι μόνο ο καθαρός χρόνος εκτύπωσης, αλλά και διάφορα διαδικαστικά θέματα), όμως το αποτέλεσμα ήταν πέρα από κάθε προσδοκία. Ζωντανά χρώματα και θαυμάσια ντεγκραντέ, από έναν εκτυπωτή με κόστος μικρότερο των 100.000 δρχ. Η Hewlett Packard δεν χρειάζεται ιδιαίτερες συστάσεις όταν πρόκειται για εκτυπώσεις. Αν βελτιώσει λίγο τους drivers ("χτύπαγαν" το Word και το Powerpoint σε δύο διαφορετικά μηχανήματα σε λίγες ευτυχώς περιπτώσεις εγγράφων με πολλές εικόνες και έβγαζαν τα οδυνηρά General Protection Faults), τότε θα είναι πράγματι στην κορυφή από κάθε άποψη. Μια και το έφερε η κουβέντα, ο 520 μου έχει τυπώσει του κόσμου τα έγγραφα στον ένα περίπου χρόνο χρήσης του και μέχρι τώρα έχει δουλέψει απροβλημάτιστα. Αυτό είναι κάτι που εκτιμά πάντα ο μέσος χρήστης, ο οποίος θέλει να κάνει τη δουλειά του χωρίς σκοτούρες. Μια καλή κουβέντα και για τη σειρά 5xx, λοιπόν.

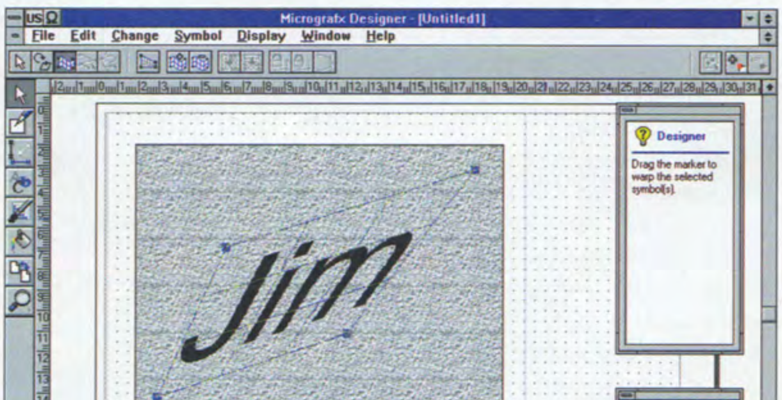


MODEMS

Με φωνάζει ένας φίλος, κάτοχος Mac LC, για να εγκαταστήσουμε σε ένα PC ό,τι χρειάζεται για σύνδεση με Internet. Βλέπετε, αγανάκτησε ο άνθρωπος με την έλλειψη προγραμμάτων και τα διάφορα προβλήματα που αντιμετώπιζε. Γιατί άντε να ξεκινήσεις να βάλεις πέντε εφαρμογές (Netscape και τα συναφή). Ελα, όμως, που οι χρήστες Mac είναι λιγοστοί και οι απορίες πολλές. Πού να στραφείς για βοήθεια;

Βήμα 1ο. Αγόρασε ένα modem Microcom Deskporte V.34 28.8, ένα εξαίρετο περιφερειακό, μικρό σε μέγεθος και πολύ βολικό. Ομως, παρόλο που η συσκευασία ήταν άψογη, τα προγράμματα που έρχονταν μαζί αξιόλογα και τα manuals σε αφθονία, δεν υπήρχε καλώδιο για τη σύνδεση με τη σειριακή θύρα. Τρέχει Στουρνάρη για καλώδιο και ζητάει όπως του είπα ένα με απολήξεις 9 και 25 pin. Οι κύριοι εκεί, επειδή δεν είχαν το κατάλληλο και τον κατάλαβαν για πρωτάρη, του έδωσαν ένα που είχε και τις δύο απολήξεις 25-pin. Πήγε σε ένα άλλο κατάστημα και ευτυχώς τον σεβάστηκαν ως καταναλωτή και του έδωσαν το σωστό καλώδιο. Πωλητές...

Το modem εγκαταστάθηκε σε ένα μηχάνημα Acer Acros, επώνυμο, κομψό και εργονομικό. Είχε ξεχωριστή θύρα για το mouse, οπότε και οι δύο σειριακές ήταν ελεύθερες. Αυτό σημαίνει ότι όλα δούλεψαν με την πρώτη. (Οχι σαν εμένα που χτύπαγε η μια θύρα τον EMM386 και αναγκάστηκα να αλλάξω τη θέση του mouse για να βάλω το Sportster μου! Α, να μην το ξεχάσω. Εκτός της αλλαγής του μετασχηματιστή, σύνδεσα το US Robotics Sportster και το ξέχασα. Δεν με ταλαιπώρησε ποτέ και δουλεύει άψογα.) Μην ξεχάσετε όταν αγοράζετε 28άρη modem (εξωτερικό) ότι χρειάζεστε και έναν UART 16550 (F) για να πιάσετε τα 3,400 CPS.



Εδώ βλέπουμε μία εικόνα από το πρόγραμμα του μήνα, το Micrografx Designer, Technical Edition.

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ ΠΩΛΗΤΕΣ

Συνεχίζοντας τα σχόλιά μας για τους πωλητές, ο ίδιος φίλος μου ρώτησε να μάθει πόσο κοστίζει ένας surge supressor (είναι ένα πολύπριζο που παρέχει προστασία σε περιπτώσεις πτώσης τάσης και γενικά διαταραχών στην τροφοδοσία λόγω κακής παροχής του ηλεκτρικού ρεύματος) και έλαβε την εξής απάντηση: "Περίπου 50.000 δρχ." Τώρα, είναι δυνατόν ένα πραγματάκι το οποίο στην Αμερική κοστίζει $10, να έχει εδώ τέτοιο εξωφρενικό κόστος; Επειδή γνωρίζω ότι η αξία τους δεν ξεπερνά τις 2.500 με 5.000 δρχ., υπέθεσα ότι κατάλαβαν λάθος και του έδωσαν τιμή για UPS. Σωστά υπέθεσα. Πωλητές... Αν τους ζητήσετε μεταξωτές κορδέλες, όχι μόνο θα σας πουλήσουν φύκια, αλλά θα σας τα πλασάρουν και για εξαιρετικής ποιότητας... Είναι μάλιστα έτοιμοι να σας τεκμηριώσουν τις θέσεις τους "επιστημονικά", ακόμη κι αν δεν έχουν ιδέα τι ακριβώς θέλετε. Να με συμπαθάνε, αλλά μόνο καλή κουβέντα δεν μπορώ να πω για τέτοιες περιπτώσεις.

ΕΠΙ ΤΟΥ ΠΙΕΣΤΗΡΙΟΥ

Λίγο προτού παραδώσω το άρθρο, έφτασε η είδηση ότι η IBM αγόρασε τη Lotus έναντι $3.5 δισ. (πρόκειται για συγχώνευση, για την ακρίβεια), κίνηση πολύ εντυπωσιακή που ανατρέπει το σκηνικό. Η IBM ισχυροποιείται στην αγορά του workgroup computing και αποκτά επιτέλους μια βάση για την ανάπτυξη σοβαρών native εφαρμογών για το OS/2. Η Lotus από τη μεριά της, μετά τα απογοητευτικά αποτελέσματα του πρώτου τριμήνου λόγω των άσχημων πωλήσεων του Smartsuite, τίθεται υπό την προστασία της "Μεγάλης Μπλε" και παύει να ανησυχεί. Τρέμε, Microsoft...

ΑΝΑΜΕΝΟΝΤΑΣ ΤΙΣ ΦΘΙΝΟΠΩΡΙΝΕΣ ΕΞΕΛΙΞΕΙΣ...

Λέω να αναβαθμίσω κι εγώ τον εξοπλισμό μου, καθώς οι εξελίξεις το επιβάλλουν. Θα έχω λοιπόν σύντομα πολλές εμπειρίες, ελπίζω όχι τραυματικές, και πολλές συμβουλές για σας. ■

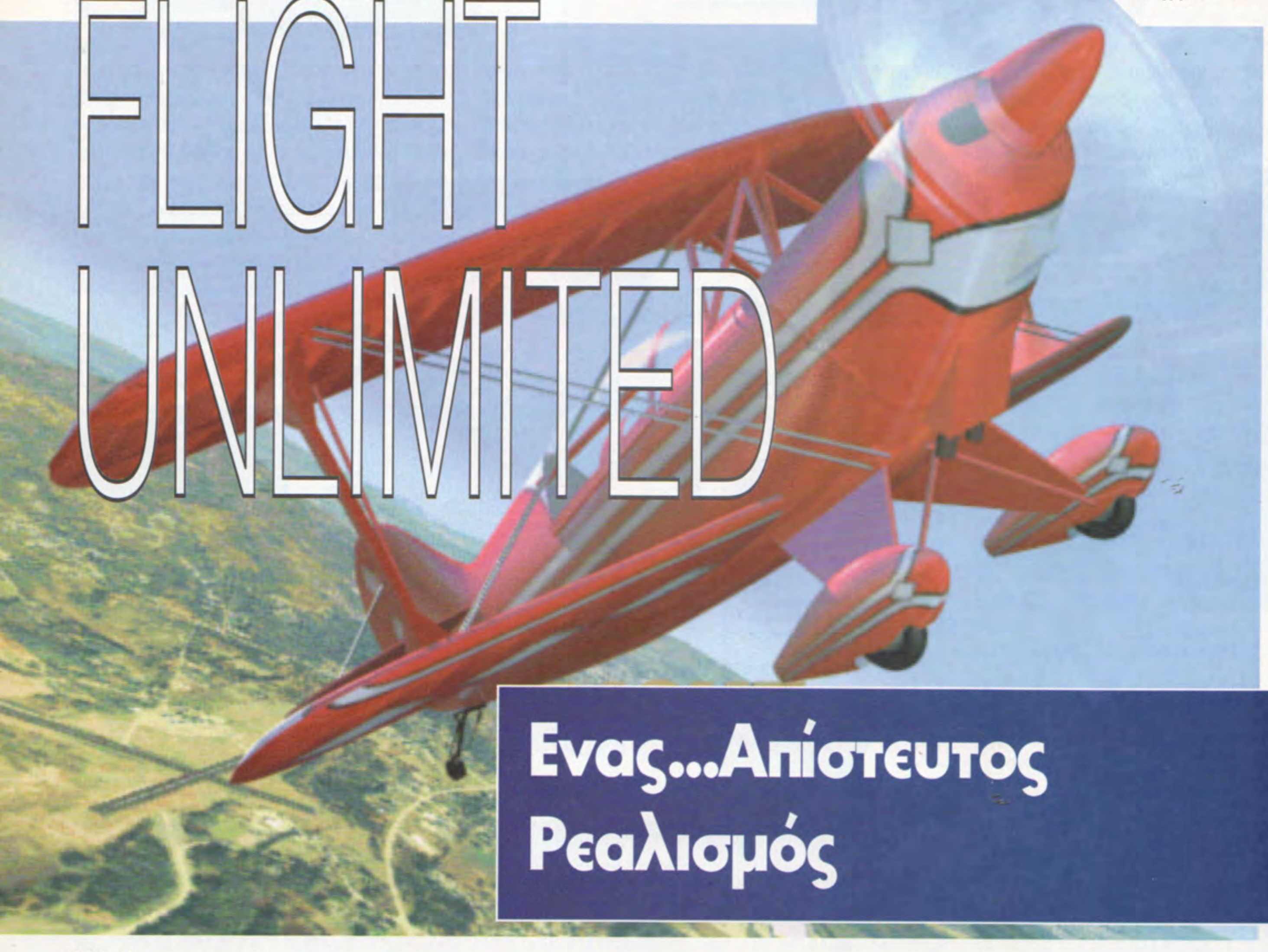
SPECIAL review

Στους εξομοιωτές πτήσης, πολλές φορές, εκτός από το καλό gameplay αρκετοί αναζητούν την όσο το δυνατόν καλύτερη εξομοίωση και προσέγγιση της πραγματικότητας. Το δεύτερο μέχρι τώρα έχει γίνει μόνο στο Flight Simulator 5.0 της Microsoft, αλλά και αυτό δείχνει πια αρκετά ερασιτεχνικό μπροστά στον νέο κυρίαρχο του είδους: το Flight Unlimited.

του Αργύρη Γιαγιά

Τα flight simulators είναι εδώ και πολλά χρόνια μία από τις μεγαλύτερες κατηγορίες παιχνιδιών και έχουν δημιουργηθεί σχεδόν παράλληλα με την παρουσίαση των πρώτων οικιακών υπολογιστών. Αλλωστε, την εποχή ακόμα του πρώτου IBM XT, το μόνο "παιχνίδι" που κυκλοφορούσε γι' αυτόν ήταν το Flight Simulator 1.0 της Microsoft, το οποίο εκείνη την εποχή φάνταζε εξωπραγματικό.

Στην πορεία των χρόνων και κυρίως μετά την εξάπλωση των PCs ως βασικού υπολογιστή για κάθε χρήστη, ακόμα και για παιχνίδια, κυκλοφόρησαν εκατοντάδες flight simulators - άλλοι ποιοτικοί και άλλοι όχι. Με τον όρο flight simulator επικράτησε να ονομάζουμε σχεδόν οποιοδήποτε παιχνίδι χρησιμοποιεί αεροπλάνο και "εξομοιώνει" τις συνθήκες πτήσης και μάχης. Τα περισσότερα όμως από αυτά τα παιχνίδια, θέλοντας να έχουν ανταγωνιστικό gameplay, έδωσαν τη μεγαλύτερη προσοχή τους στη βελτίωση αυτού του τομέα και από κάποιο σημείο και μετά δεν υπήρχαν θεαματικές βελτιώσεις στον τομέα "ρεαλιστικής εξομοίωσης" του αεροπλάνου. Μάλιστα πολλές εταιρίες εσκεμμένα δεν παρουσίαζαν ένα παιχνίδι πραγματικό simulation, έτσι ώστε να είναι αρκετά πιο εύκολο και να απευθύνεται σε μεγαλύτερο κοινό και όχι μόνο στους λάτρες του είδους. Προσωπικά, πιστεύω ότι τα μόνα πολεμικά flight simulators που είχαν δώσει μεγάλη προσοχή και στον



FLIGHT UNLIMITED

Ενας...Απίστευτος Ρεαλισμός

τομέα της εξομοίωσης ήταν τα Falcon 3.0 και Tornado. Ετσι, το μόνο παιχνίδι-πρόγραμμα που έμενε να διατηρεί την "παράδοση" στον τομέα των ρεαλιστικών εξομοιωτών ήταν και πάλι το Flight Simulator της Microsoft, το οποίο έφτασε στην έκδοση 5.0 η οποία φυσικά είναι και η πιο ολοκληρωμένη από τις προηγούμενες. Και αυτό γιατί ενώ μέχρι και στην έκδοση 4.0 υπήρχαν μικρές βελτιώσεις στον τομέα εξομοίωσης και γραφικών, στην έκδοση 5.0 έγινε κάτι πραγματικά επαναστατικό, μια και για πρώτη φορά χρησιμοποιούνταν σε ορισμένα σημεία photorealistic γραφικά. Ετσι, το πιο τέλειο μέχρι εκείνη τη στιγμή flight simulator αποκτούσε επιτέλους γραφικά αντάξια του επιπέδου του και μάλιστα τέτοιας ποιότητας που δεν διέθετε κανένα άλλο flight simulator μέχρι εκείνη τη στιγμή. Μέχρι σήμερα λοιπόν παρέμενε ο κυρίαρχος του παιχνιδιού σε αυτό τον ειδικό τομέα των flight simulators, αλλά από εδώ και στο εξής έχει έναν μεγάλο αντίπαλο που δύσκολα θα καταφέρει να υποσκελίσει. Μιλάμε για το Flight Unlimited, το νέο flight simulator που ήρθε να ταράξει τα λιμνάζοντα ύδατα του χώρου και παίρνει το βραβείο του καλύτερου παιχνιδιού σε όλα τα ξένα περιοδικά του χώρου. Η πιο μεγάλη έκπληξη όμως είναι ότι η κατασκευάστρια εταιρία δεν είναι κάποια από τις καθιερωμένες του χώρου (Microprose, Origin, Electronic Arts, Spectrum Holobyte, Digital Integration) αλλά μια πρωτοεμφανιζόμενη με όνομα Looking Glass. Στην πραγματικότητα, η εταιρία υπάρχει εδώ και αρκετό καιρό και έχει συνεργαστεί με την Origin στη δημιουργία των Ultima Underworld και πιο πρόσφατα στο System Shock, όμως είναι η πρώτη φορά που κυκλοφορεί έναν τίτλο αυτόνομα. Το τελικό αποτέλεσμα όμως σίγουρα θα το ζηλεύουν όλες οι μεγάλες εταιρίες, μια και το Flight Unlimited έρχεται να καθιερώσει νέα standards στους τομείς γραφικά, ήχος και εξομοίωση.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Looking Glass/Virgin
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ
Flight Simulator
ΔΥΣΚΟΛΙΑ
Μέση



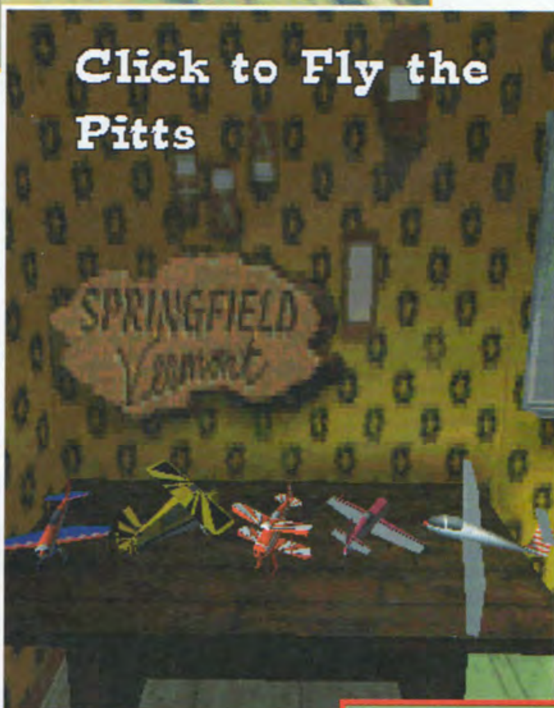
Η πρώτη επαφή

Το να κυκλοφορήσεις ένα flight simulator που να μην έχει καμιά σχέση με ό,τι κυκλοφορεί εκείνη τη στιγμή και να τολμάς να κοντράρεις μια εταιρία με το όνομα της Microsoft σε έναν τομέα που είχε την αποκλειστικότητα, σίγουρα θέλει μεγάλη τόλμη. Οταν όμως έχεις να δείξεις ένα simulator της ποιότητας του Flight Unlimited, τότε δεν έχεις να φοβηθείς τίποτα, μια και ξέρεις ότι είσαι μακράν καλύτερος του ανταγωνισμού. Καταρχήν, θα πρέπει να ξεκαθαρίσουμε ότι το Flight Unlimited είναι κυρίως ένα training flight simulator με βασικό του αντικείμενο την όσο το δυνατόν καλύτερη εξομοίωση αλλά και την εκπαίδευση του παίκτη σε πραγματικές συνθήκες πτήσης. Γι' αυτόν το λόγο στο παιχνίδι περιλαμβάνονται καταρχήν 4 διαφορετικοί τύποι αεροπλάνων (Bellanca Decathlon, Pitts Special S-2B, Sukhoi SU-31, Extra 300S) καθώς και ένα ανεμοπλάνο (Grob 103) με τα οποία θα μπορέσετε να αναπτύξετε όλες τις τεχνικές όσο το δυνατόν καλύτερα, μια και το καθένα έχει τα δικά





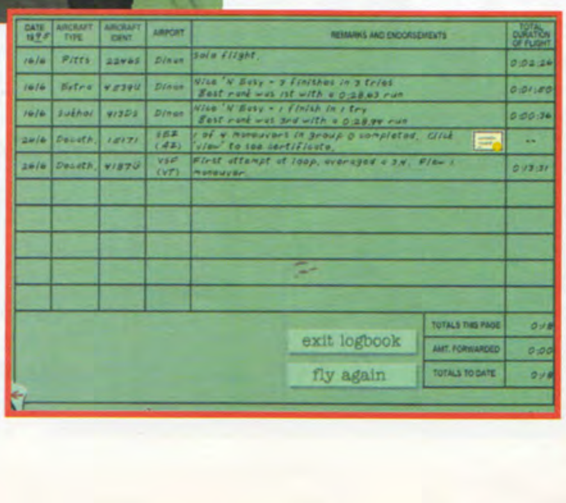




του χαρακτηριστικά και ιδιοτροπίες. Επιπλέον το ανεμοπλάνο επηρεάζεται συνεχώς από τα εξωτερικά ρεύματα αέρα και αυτό σημαίνει ότι θα πρέπει να αντιμετωπίζετε και τις ξαφνικές μεταβολές σε αυτά. Είναι ένα από τα random στοιχεία που συμβαίνει πολλές φορές σε μια κανονική πτήση αλλά σπάνια το συναντάμε σε άλλα flight simulators.

Αντίθετα, στο Flight Unlimited παίζει πρωταρχικό ρόλο, μια και όπως είπαμε προηγουμένως το βασικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι η πιο πιστή εξομοίωση. Προτού όμως υπεισέλθουμε στις λεπτομέρειες του παιχνιδιού, ας ρίξουμε μια πρώτη ματιά στο πώς είναι η πτήση στο Flight Unlimited. Επιλέγουμε να ξεκινήσουμε κατευθείαν στον αέρα και αμέσως πετάμε πάνω από μια κοιλάδα και στο βάθος φαίνεται μια οροσειρά.

Πραγματικά, το πρώτο που προσέχει κανείς είναι τα εκπληκτικά γραφικά εδάφους. Αν μέχρι τώρα τα photorealistic κομμάτια του Microsoft Flight Simulator 5.0 έδειχναν εντυπωσιακά, στο Flight Unlimited δείχνουν κυρίως ΑΛΗΘΙΝΑ. Και το πιο σημαντικό είναι ότι αυτά δεν περιορίζονται μόνο σε ορισμένα σημεία αλλά υπάρχουν παντού μέσα στο παιχνίδι. Φυσικά, σε αυτό βοήθησε και η μεγάλη χωρητικότητα του CD-ROM. Οσον αφορά στο ρεαλισμό της πτήσης, είναι και αυτός εκπληκτικός και πολλοί από εσάς που έχετε πείρα στα διάφορα πολεμικά simulators θα διαπιστώσετε ότι τελικά η πτήση ακόμα και μονοκινητήριου δεν είναι τόσο εύκολη υπόθεση όσο νομίζατε μέχρι τώρα. Για όλα αυτά όμως υπάρχει και ένα αντίτιμο και αυτό δεν είναι τίποτε άλλο από την ανάγκη για έναν πολύ ισχυρό υπολογιστή. Η εταιρία προτείνει Pentium υπολογιστή αλλά πόσοι έχουν αποκτήσει από τώρα ένα τόσο ισχυρό μηχάνημα; Αν και θα θέλαμε



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Χωρίς περιττά σχόλια, ό,τι καλύτερο έχει κυκλοφορήσει στον τομέα των flight simulators. (Οι εκπαιδευόμενοι πιλότοι θα γλιτώσουν πολλά χρήματα από μαθήματα σε πραγματικές πτήσεις!)

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	92
GAMEPLAY	88
ΑΝΤΟΧΗ	91

95%

λοιπόν να παίζεται άνετα και σε υπολογιστή 486, δυστυχώς αυτό είναι ουτοπία. Η ελάχιστη απαίτηση είναι 486/33 αλλά ακόμα και σε 486/100 και με ενεργοποιημένη τη full detail στα γραφικά, το παιχνίδι είναι από αργό έως απελπιστικά αργό. Βέβαια, με κάποιες παραχωρήσεις ως προς τον τομέα των γραφικών μπορεί να παιχτεί ακόμα και σε 486SX, όμως το να μην έχεις στη διάθεσή σου τα εκπληκτικά γραφικά του Flight Unlimited είναι σαν να έχεις χάσει το μισό παιχνίδι.



Ξενάγηση στην αίθουσα της βάσης (βασικό μενού)

Eνα flight simulator τόσο πρωτότυπο και πρωτοποριακό (graphics) σίγουρα δεν θα μπορούσε να έχει ένα συμβατικό βασικό μενού. Το ρόλο αυτό λοιπόν παίζει κάθε φορά η αίθουσα του αεροδρομίου όπου βρίσκεστε. Προτού συνεχίσουμε πρέπει να πούμε ότι στο Flight Unlimited υπάρχουν 6 διαφορετικά αεροδρόμια (πέντε στην Αμερική και ένα στην Ευρώπη) τα οποία μπορούμε να επισκεφθούμε. Το καθένα λοιπόν από αυτά διαθέτει μια βασική αίθουσα η οποία παίζει το ρόλο του βασικού μενού, καθώς μπορούμε να κινούμαστε μέσα σε αυτήν (σε στιλ Doom) και πλησιάζοντας κάποιο από τα αντικείμενα να ενεργοποιούμε και μία από τις επιλογές. Ετσι, μέσω της υδρόγειας σφαίρας μπορούμε να μεταφερθούμε σε κάποιο άλλο αεροδρόμιο, στο τραπέζι με τα μικρά μοντέλα αεροπλάνων διαλέγουμε με ποιο από αυτά θέλουμε να πετάξουμε και στο Fuse box φέρνουμε προς ρύθμιση τις inflight options.

Επίσης, στο Hoops course display μπορούμε να διαλέξουμε μια ειδική διαδρομή, στο whiteboard να πάρουμε ένα από τα μαθήματα πτήσης και, τέλος, στο bookshelf να εμφανίσουμε το logbook μας όπου εκεί κρατιούνται αναλυτικά όλες οι πτήσεις που έχουμε κάνει, το σύνολο των ωρών, καθώς και το τι έγινε στην κάθε πτήση. Αυτές είναι οι επιλογές που έχουμε συνολικά όταν βρισκόμαστε στο έδαφος. Υπάρχουν όμως και οι in-flight options οι οποίες επηρεάζουν τη μορφή του παιχνιδιού, μια και από εδώ μπορούμε να τροποποιήσουμε οποιαδήποτε παράμετρο που το αφορά.

Πιο συγκεκριμένα, από την κατηγορία renderer ορίζουμε ποια εφέ θα υπάρχουν















στην πτήση και θα την κάνουν πιο ρεαλιστική. Από εδώ ενεργοποιούμε το Sun F/X με το οποίο αλλάζει η ένταση του φωτός ανάλογα με τη θέση που έχουμε ως προς τον ήλιο, το terr ain στο οποίο ορίζουμε το επίπεδο λεπτομέρειας των γραφικών εδάφους, το haze με το οποίο ορίζουμε την απόσταση του ορατού ορίζοντα, το clouds για το αν θα υπάρχουν σύννεφα και το blending με το οποίο ορίζουμε τον τρόπο scrolling του εδάφους κατά τη διάρκεια της πτήσης.

Η κατηγορία view αναφέρεται στις όψεις που θέλουμε να έχουμε και περιλαμβάνει screen resolution με το οποίο αλλάζουμε την ανάλυση της οθόνης (μέχρι 1024x768), headset από το οποίο ενεργοποιούμε τη χρήση virtual κράνους (ένα ακόμα πρόγραμμα που το υποστηρίζει και σίγουρα είναι πολύ πιο εντυπωσιακό σε τέτοιο παιχνίδι), cockpit options απ' όπου διαλέγουμε ποια cockpit views θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε, full-screen options απ' όπου επιλέγουμε full-screen ή όχι και camera options απ' όπου επιλέγουμε ποια camera views θέλουμε να είναι ενεργά. Στις υπόλοιπες κατηγορίες υπάρχουν πιο γενικές όπως audio (επιλέγουμε την ένταση του ήχου για τα effects, τη μηχανή και τη φωνή του εκπαιδευτή), options (υπάρχουν πολλές ρυθμίσεις για το επίπεδο εξομοίωσης) και controls (διαλέγουμε τον τρόπο χειρισμού). Μέσα από τις ανωτέρω ρυθμίσεις μπορείτε να καταλάβετε το επίπεδο λεπτομέρειας που περιέχει, σίγουρα όμως δεν περιγράφεται μέσω του κειμένου ή από τις εικόνες.

Επιστροφή στα θρανία

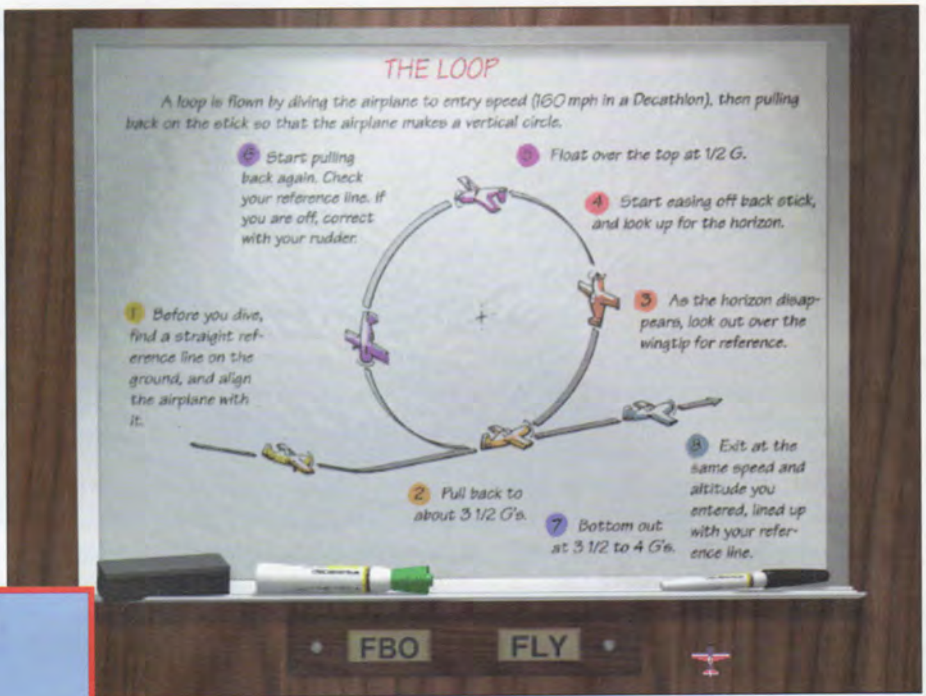
Οπως είπαμε και προηγουμένως, το Flight Unlimited είναι κυρίως ένα εκπαιδευτικό simu-lator και αυτό γιατί υπάρχουν 25 ανεξάρτητα μαθήματα με τα οποία θα μάθετε από τα πιο βασικά έως και τις πιο δύσκολες μανούβρες που βλέπουμε στις ακροβατικές επιδείξεις. Προς βοήθειά σας κατά τη διάρκεια του μαθήματος και ενώ βρίσκεστε εν πτήσει ένα virtual βέλος μπροστά από το αεροπλάνο δείχνει την ιδανική πορεία που πρέπει να ακολουθήσετε, ενώ σε άλλα σημεία φαίνονται ανά πάσα στιγμή τι πλήκτρα πρέπει να πατήσετε (ή κινήσεις με joystick ή pedals) για να επανέλθετε στη σωστή πορεία και, τέλος, ακούγεται με καθαρό speech η φωνή του εκπαιδευτή που μας λέει συνεχώς τι λάθος κάναμε και πώς θα το διορθώσουμε. Σίγουρα, όλα αυτά μπορεί να φαίνονται "παιδικά" για τους πιο έμπειρους πιλότους, όμως όπως θα διαπιστώσουν, οι διάφορες κλασικές μανούβρες των αερομαχιών και τα διάφορα jets είναι πολύ πιο δύσκολες με ένα μικρό μονοκινητήριο.

Εκτός από τα μαθήματα, για τους πιο έμπειρους υπάρχουν και τα Hoop Courses στα οποία πρέπει να ολοκληρώσουμε μια συγκεκριμένη διαδρομή (περνώντας μέσα από κύκλους στον αέρα) σε όσο το δυνα-

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

- **486.**
- **8 MB RAM.**
- **CD.**
- **SVGA.**
- **Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η Optical Systems.**

τόν μικρότερο χρόνο. Υπάρχουν 18 διαφορετικά τέτοια courses και μας θύμισαν τα αντίστοιχα των X-wing και Tie Fighter, αλλά τα περισσότερα από αυτά είναι δυσκολότερα.



Επίλογος στον αέρα

Ενα παιχνίδι με τα γραφικά του Flight Unlimited σε μαγνητίζει ώστε να κάνεις συνεχείς πτήσεις και να χαζεύεις τα εκπληκτικά γραφικά. Οταν μάλιστα διαθέτεις έναν ισχυρό υπολογιστή ώστε να μπορείς να έχεις SVGA γραφικά χωρίς να υπάρχει καθυστέρηση στο παιχνίδι, τότε θα απολαύσεις πραγματικά τα rendering γραφικά των αεροσκαφών και τα photorealistic γραφικά του εδάφους. Μάλιστα, σε αντίθεση με τους περισσότερους εξομοιωτές, στο έδαφος θα βρείτε όλα τα στοιχεία που λείπουν από αυτούς, όπως βουνά, αεροδρόμια, δρόμους, κτίρια, κοιλάδες, και όλα είναι τόσο καθαρά και ευδιάκριτα που μοιάζουν αληθινά. Το πιο σημαντικό μάλιστα είναι ότι, παρά τα πολύπλοκα αυτά γραφικά εδάφους, η αίσθηση του ύψους από το έδαφος είναι ιδανική και ξέρουμε ανά πάσα στιγμή με μια ματιά την απόστασή μας από αυτό.



Αν ορισμένοι ψάξουν για αρνητικά στο Flight Unlimited, δύο είναι τα σημεία στα οποία θα μπορούσαμε να πούμε ότι υστερεί. Το πρώτο είναι η έλλειψη "δράσης", μια και δεν υπάρχει κανένα σημείο όπου θα έχετε την ευκαιρία να χρησιμοποιήσετε όπλα, και το δεύτερο η αναγκαιότητα για πολύ ισχυρό μηχάνημα. Το πρώτο θεωρώ ότι για τους φίλους του είδους δεν είναι μειονέκτημα και σίγουρα δεν θα ψάξουν για τέτοιου είδους δράση σε αυτό το παιχνίδι. Το δεύτερο σίγουρα όμως είναι ένα πρόβλημα, και όσοι έχουν υπολογιστή 486 θα πρέπει να αφαιρέσουν 7-10 μονάδες από την τελική βαθμολογία του παιχνιδιού.

Ομως, όλα τα ωραία πράγματα στη ζωή κοστίζουν! Ετσι, για να απολαύσετε το Flight Unlimited θα πρέπει να σκεφτείτε σοβαρά την αναβάθμιση. Είναι όμως ένα από τα λίγα παιχνίδια που έχουν μια τέτοια απαίτηση και πραγματικά την αξίζουν, μια και θα αποτελεί για πολύ καιρό το καλύτερο στην κατηγορία του και σίγουρα θα είναι παιχνίδι-ορόσημο για τη δεκαετία του90.

■

ΒΑΣΙΚΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

1 - 0	πλήκτρα ώθησης		3d cockpit
+,-	" "	F2	όψη αριστερά
A/D	αριστερό/δεξί rudder	F3	πάνω όψη
TAB	μεταφορά 500 πόδια επάνω	F4	όψη δεξιά
SHIFT TAB	μεταφορά 500 πόδια κάτω	Z	κεντρική όψη
F1	εσωτερική - εξωτερική όψη	'	smoke on/off
F5/F6	διαθέσιμα cockpits	Space	ενεργοποίηση του Demo κατά τη διάρκεια των μαθημάτων
i,j,k,l	μετακίνηση όψεων στο	Space	επανάληψη του Hoop course

CAMERA VIEWS

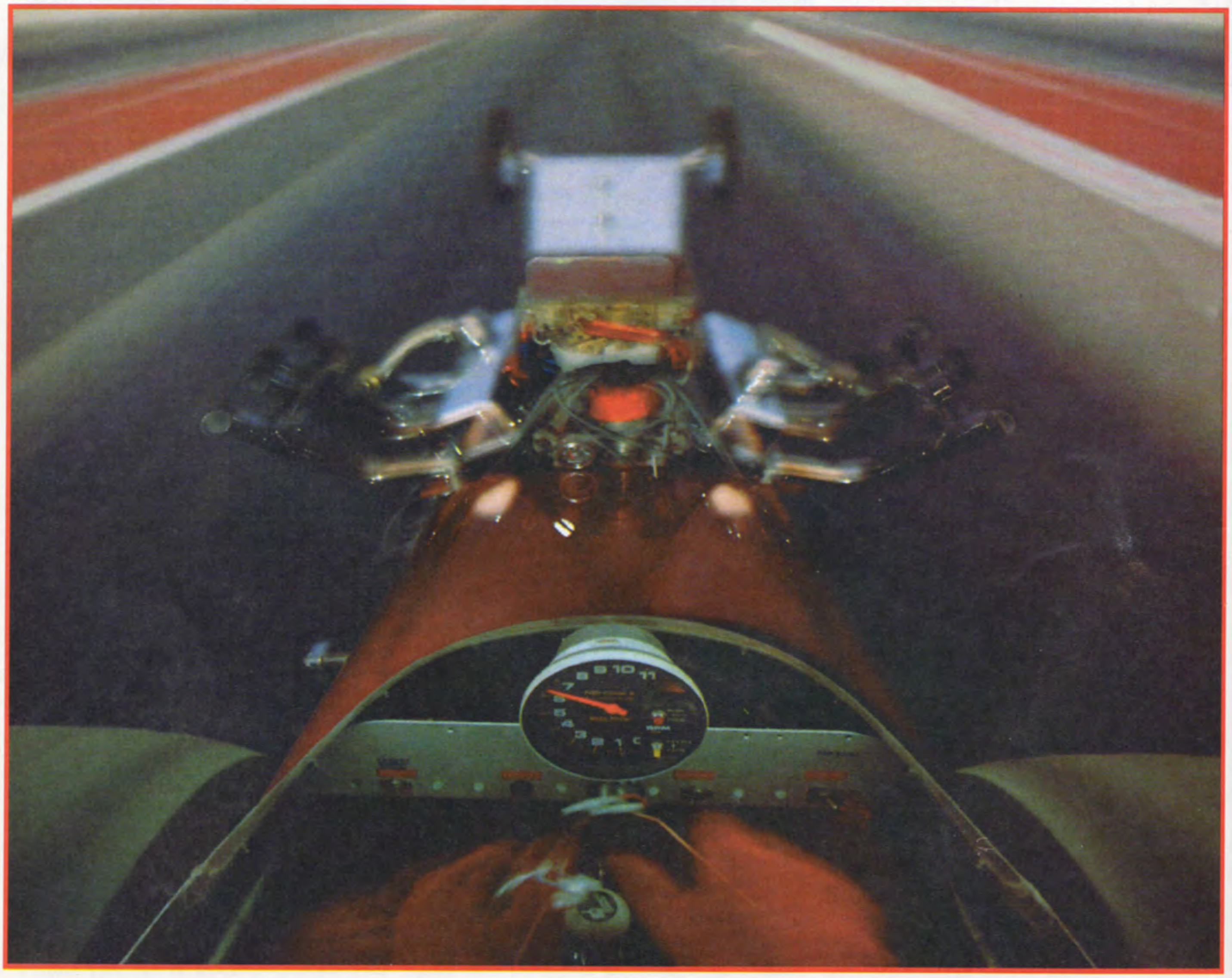
F7	Chase plane	C	Κυκλική επιλογή των camera views
F8	Orbital	Shift C	Αντίστροφη επιλογή των camera views
F9	Flyby		
F10	Fixed		
F11	Cinematic		
F12	Follow		

WATCOM C/C++ 10.0

του Νίκου Κονδύλη

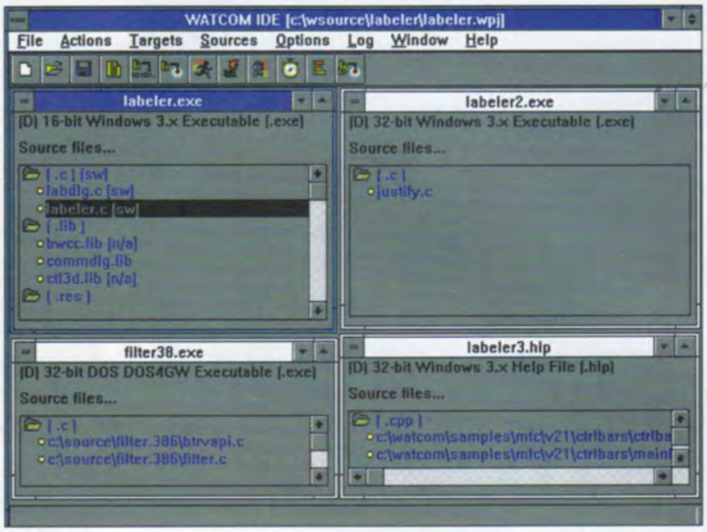
Ο μεταγλωττιστής της Watcom από την έκδοση 9.5 αλλά κυρίως με την τελευταία της έκδοση 10.0 έδωσε στους προγραμματιστές της C/C++ τόσο πολλά εργαλεία και βοηθητικά προγράμματα που ακόμα και στον πιο απαιτητικό επαγγελματία φαντάζουν ατελείωτα.

Εδώ και λίγα χρόνια οι γλώσσες προγραμματισμού C και C++ έχουν αρχίσει να γίνονται οι κατεξοχήν πιο διαδεδομένες γλώσσες για μικρά προγράμματα, εφαρμογές συστημάτων όπως π.χ. τα Windows 3.0 (C), τα Windows 3.1 (C++), το AutoCad, αλλά και για την πλειοψηφία των παιχνιδιών που κυκλοφορούν σήμερα. Αυτή η διάδοση της C ανάγκασε τους δημιουργούς μεταγλωττιστών να προσπαθούν και να δίνουν στους προγραμματιστές ταχύτατους μεταγλωττιστές και όσο το δυνατόν περισσότερα βοηθητικά προγράμματα μπορούσε και ήθελε ο καθένας. Δημιουργήθηκαν έτσι δύο βιομηχανικοί κολοσσοί του χώρου, η Microsoft C/C++ της Microsoft και η Turbo C/Borland C/C++ της Borland. Αυτές οι δύο εταιρίες είχαν μοιραστεί το κομμάτι της αγοράς των μεταγλωττιστών και είχαν γίνει το status του χώρου, ώσπου εμφανίστηκε μία καναδέζικη εταιρία, η Watcom, για να επανα-



προσδιορίσει την έννοια και τη σημασία των μεταγλωττιστών και να κοιτάξει στα μάτια τους δύο κολοσσούς.

Πιο συγκεκριμένα το πακέτο C/C++ 10.0 της Watcom περιέχει μεταγλωττιστές 16-bit DOS, 32-bit extended DOS, Windows 3.x, 32-bit Windows 3.x, Windows NT, 16/32-bit OS/2, Autocad και Novell Netware, Debugger για 16/32 bit DOS, Assembler για 16/32 bit DOS, τον DOS/4GW DOS extender, ολοκληρωμένο περιβάλλον εργασίας κάτω από Windows το οποίο υποστηρίζει ταυτόχρονη δημιουργία εφαρμογών για διαφορετικές πλατφόρμες (Win32S, Windows NT), Editor, Dialog, Bitmap, Resource και Image editors για Windows, Debugger για Windows και διάφορα άλλα βοηθητικά υποπρογράμματα. Παρ' όλα αυτά, όσο και αν φαίνεται παράδοξο, η πραγματική δύναμη της Watcom C/C++ δεν είναι η ποσότητα των εργαλείων που παρέχει αλλά η ποιότητα των μεταγλωττιστών, οι οποίοι δημιουργούν τα μικρότερα και ταχύτερα προγράμματα από τους περισσότερους μεταγλωττιστές που κυκλοφορούν. Ας δούμε όμως αναλυτικά τι μπορεί να κάνει αυτό το φαινομενικά πανίσχυρο πακέτο.



Ανάπτυξη προγράμματος για περιβάλλον Windows 16bit, Windows 32bit, καθώς και για DOS 32bit με τη βοήθεια του DOS4GW.

DOS

Στο DOS η Watcom προσφέρει δύο μεταγλωττιστές: έναν για 16-bit και έναν για 32-extended DOS. Οι επιλογές που προσφέρουν οι δύο μεταγλωττιστές είναι σχεδόν ίδιες - με εξαίρεση τις εξειδικευμένες για 32-bit - και είναι περίπου 5 οθόνες. Υπάρχουν οι κλασικές επιλογές της επιλογής του memory model του προγράμματος με την προσθήκη του flat memory model στον 32-bit μεταγλωττιστή, υποστήριξης για overlays και optimizations που ξεκινάνε από τον 8086 και τελειώνουν στο optimization του μαθηματικού συνεπεξεργαστή του Pentium. Η Watcom C/C++ 10.0 δεν προσφέρει κάποιο περιβάλλον εργασίας για τη δημιουργία προγραμμάτων (IDE) - όπως η Borland ή η Microsoft - αλλά αυτό γίνεται μέσω ενός make utility.



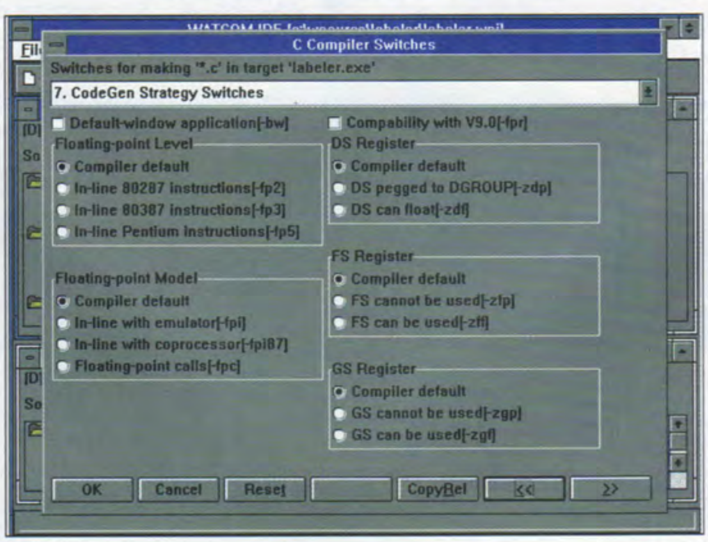
Με τον 32-bit μεταγλωττιστή μπορεί κάποιος να δημιουργήσει προγράμματα που να τρέχουν κάτω από τον extender DOS/4GW, ο οποίος δίνεται μαζί με το πακέτο και μπορεί να διανεμηθεί μαζί με την εφαρμογή που θα φτιάξετε χωρίς καμία οικονομική ή άλλη εκκρεμότητα, καθώς επίσης και προγράμματα που να τρέχουν κάτω από τον extender Pharlap|386, ο οποίος όμως δεν δίνεται μαζί με το πακέτο και μπορεί να αγοραστεί ξεχωριστά.

Επίσης οι μεταγλωττιστές για DOS δίνουν τη δυνατότητα δημιουργίας προγραμμάτων 16 και 32 bit για Windows 3.x/32S/NT, OS/2, Autocad (ADS και ADI) και Novell Netware. Φυσικά, εφαρμογές για τις πλατφόρμες αυτές μπορούν να δημιουργηθούν μέσω των αντίστοιχων εργαλείων που υπάρχουν για Windows και OS/2.

Για το DOS δίνονται ένας debugger για 16/32 bit εφαρμογές, ένας assembler, ένας dis-assembler, ένα utility δημιουργίας βιβλιοθηκών και ένας στοιχειώδης editor.

Ο debugger υποστηρίζει 16 και 32-bit εφαρμογές, καθώς ο ίδιος είναι 32-bit εφαρμογή τρέχοντας τον DOS/4G.

Οι βιβλιοθήκες της Watcom είναι συμβατές με αυτές της Microsoft και χωρίζονται σε δύο κατηγορίες, για real και protected mode. Υπάρχει μία πολύ καλή βιβλιοθήκη γραφικών, η οποία υποστηρίζει τις περισσότερες SVGA κάρτες που κυκλοφορούν - φυσικά και αυτή υπάρχει σε real και protected mode.

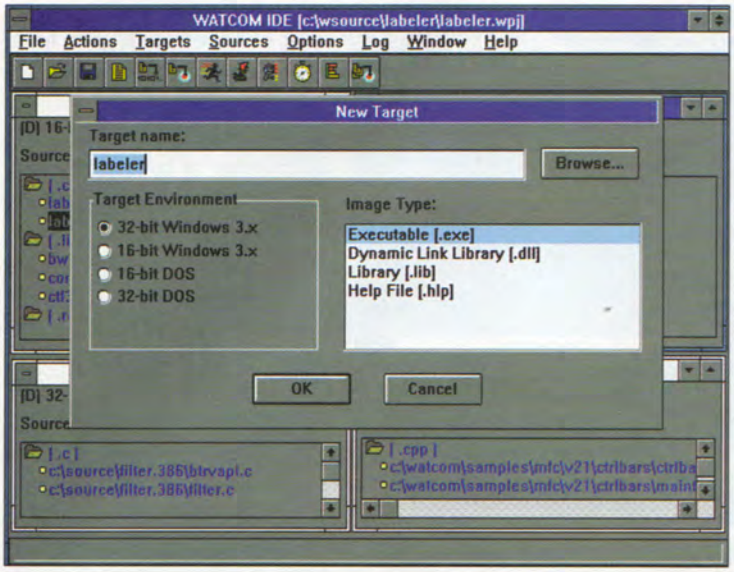


Τα switches του compiler περιλαμβάνουν επιλογές ακόμα και για εκμετάλλευση συγκεκριμένων συνεπεξεργαστών.

WINDOWS 3.X/32S - NT - OS/2

Κάτω από τα Windows υπάρχουν αντίστοιχα εργαλεία για τη δημιουργία 16 και 32-bit εφαρμογών για Windows 3.x/32S/NT/OS/2.

Πιο συγκεκριμένα, υπάρχει ένα περιβάλλον δημιουργίας εφαρμογών (IDE) μέσα από το οποίο μπορεί κάποιος να δημιουργήσει εφαρμογές για διάφορες πλατφόρμες ταυτόχρονα. Ο κώδικας μπορεί να γραφτεί στον πολύ εύχρηστο editor που δίνεται, τα διάφορα resources όπως διάλογοι, bitmaps, menus κ.λπ. μπορούν να δημιουργηθούν μέσω του resource editor και το πρόγραμμα, αφού



Δημιουργία νέου target από ένα ήδη υπάρχον πρόγραμμα.

Μέσα από το περιβάλλον γίνονται όλες οι ρυθμίσεις για τον τύπο της εφαρμογής που επιθυμείτε (.EXE, .DLL, .HLP, WIN32S, WIN386, NT, 16/32 bit OS/2), καθώς επίσης και όλες οι επιλογές του μεταγλωττιστή οι οποίες είναι οι αντίστοιχες αυτών που υπάρχουν στο DOS. Φυσικά, μέσα από το περιβάλλον μπορούμε να δημιουργήσουμε 16/32 bit DOS εφαρμογές.

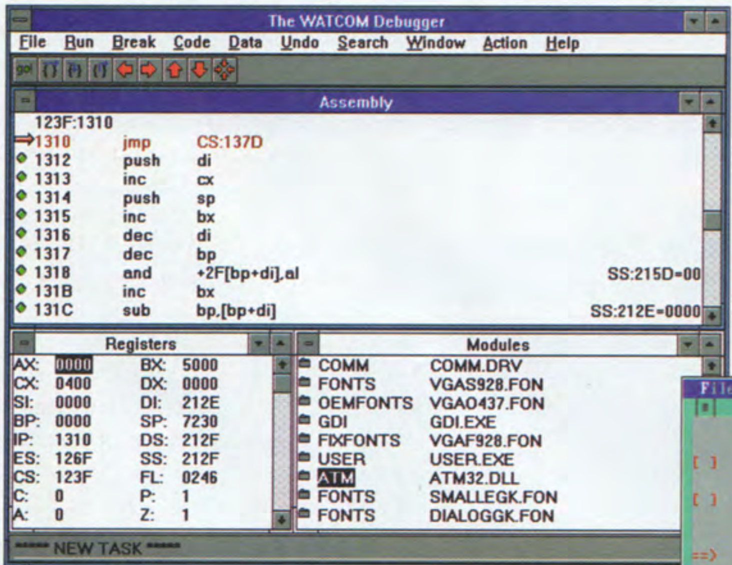
Οι βιβλιοθήκες και σε αυτή την περίπτωση είναι συμβατές με αυτές της Microsoft και υποστηρίζεται πλήρως η MFC 2.5 (Microsoft Foundation Classes) στα 16 αλλά και στα 32-bit.

Ο resource editor είναι ένα πολύ εύχρηστο εργαλείο και υποστηρίζει όλα τα resources των Windows, χωρίζεται δε σε επιμέρους editors για κάθε resource. Ετσι υπάρχει ο dialog editor για τη δημιουργία διαλόγων, ο menu editor για τη δημιουργία των μενού, ο image editor για τη δημιουργία των bitmaps, icons και cursors και ο string editor για τη δημιουργία των stringtables. Βέβαια, αν και ο resource editor είναι αρκετά εύχρηστος, είναι στην πρώτη του έκδοση. Επομένως, υπάρχουν λίγα bugs και οι δυνατότητές του είναι αρκετά μικρότερες από αυτές αντίστοιχων εργαλείων της Borland ή της Microsoft. Οι βιβλιοθήκες των αντίστοιχων εργαλείων της Borland και της Microsoft υποστηρίζονται και μπορούν να φορτωθούν μέσα από τον dialog editor. Μόλις όμως γίνει αυτό, παρουσιάζονται διάφορα προβλήματα συμβατότητας και τις περισσότερες φορές "κολλάει" η εφαρμογή (τουλάχιστον αυτό συνέβη στο δικό μου κομπιούτερ).

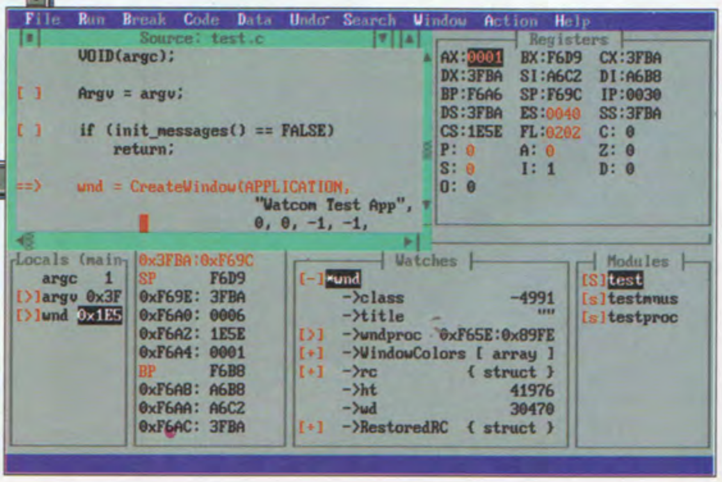


Ομως, όταν έρχεται η ώρα της δημιουργίας της εφαρμογής, εκεί είναι όπου ο μεταγλωττιστής της Watcom δείχνει την αξία του. Τα optimizations που προσφέρει είναι πολλές φορές εξωτικά και ο κώδικας που δημιουργεί είναι ό,τι καλύτερο μπορεί να σκεφτεί κανείς. Ετσι για την ιστορία, δημιούργησα μία κλασική Windows εφαρμογή η οποία υποστήριζε MDI, με ένα κάθετο button-bar και διάφορους διαλόγους. Η εφαρμογή δεν ήταν τίποτε το εξωτικό και η ταχύτητά της ήταν κλασική για Windows εφαρμογή. Αυτό που όμως μου έκανε εντύπωση ήταν όταν παρατήρησα το μέγεθος του .EXE αρχείου και προς έκπληξή μου διαπίστωσα ότι ήταν 3K και περιείχε και debug information.

Για OS/2 προσφέρεται ένας αντίστοιχος resource editor για τη δημιουργία των διάφορων resources. Η δημιουργία της εφαρμογής γίνεται μέσω του IBM Developers' WorkFrame/2. Βέβαια, η εφαρμογή μπορεί να δημιουργηθεί, μπορεί να ελεγχθεί μέσω του debugger. Η ποιότητα του προγράμματος μπορεί να ελεγχθεί από τον sample execution profiler. Αυτή η ευέλικτη τακτική που προτείνει το περιβάλλον εργασίας διευκολύνει σε μεγάλο βαθμό τον προγραμματιστή.



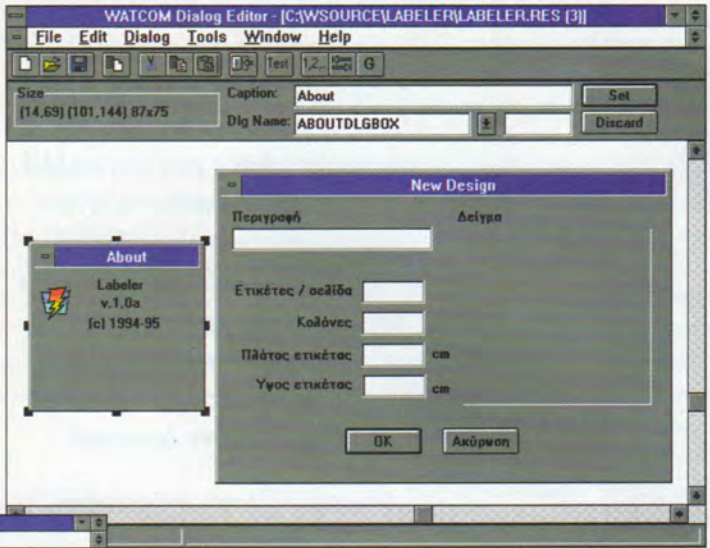
Το περιβάλλον του debugger της Watcom κάτω από το περιβάλλον των Windows.



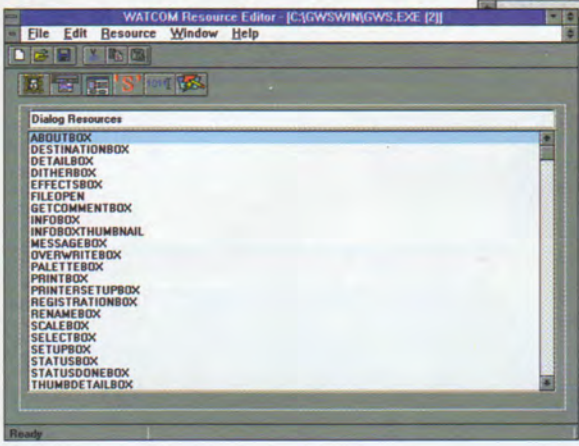
Το περιβάλλον του debugger της Watcom κάτω από το DOS.

Watcom C/C++ 10.0

Εταιρία: Watcom
Απαιτήσεις: 386SX, 4MB RAM, SVGA, CD-ROM, DOS, OS/2, Windows 3.x, Windows NT
Διάθεση: MP & Associates - Μάρκος Ψαρρός & Συν. Σκουφά 33, Αθήνα 106 73, Τηλ.: 36.33.977, 36.05.741, Fax: 36.05.741



Δημιουργία πλαισίων διαλόγου με τη βοήθεια του dialog editor.



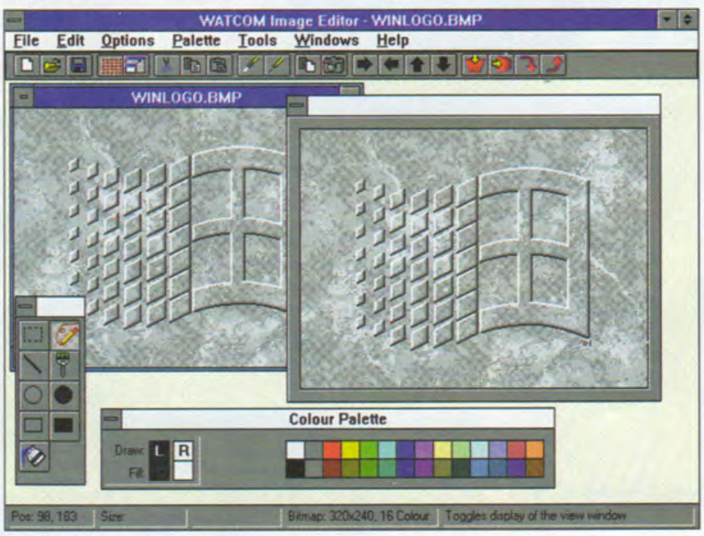
Ο resource editor της Watcom C. Εδώ βλέπουμε τα dialog resources.

ουργηθεί επίσης από τα αντίστοιχα εργαλεία του DOS και των Windows, αλλά καλό είναι να δημιουργεί κάποιος την εφαρμογή του κάτω από την πλατφόρμα για την οποία είναι γραμμένη η εφαρμογή.

Για τους ειδικούς υπάρχει η δυνατότητα δημιουργίας προγραμμάτων για το Autocad, καθώς υποστηρίζονται το Autocad Development System (ADS) και το Autocad Device Interface (ADI) αλλά και για το Novell Netware.

Οταν έρχεται η ώρα για έλεγχο του προγράμματος, η Watcom 10.0 προσφέρει debuggers για προγράμματα που έχουν γραφτεί για Autocad ADS, DOS, Novell Netware, Windows 3.x, Windows NT, OS/2 2.x, DOS/4G extender, Phar Lap extender και QNX. Υπάρχουν εργαλεία σε γραφικό περιβάλλον για Autocad ADS, Windows 3.x και OS/2 και σε text-mode για τις υπόλοιπες πλατφόρμες. (Το debugging για Windows NT γίνεται μέσω του OS/2.) Υποστηρίζεται επίσης και το remote-debugging κυρίως για το Novell Netware αλλά και για όλα τα υπόλοιπα. Το remote-debugging είναι πολύ χρήσιμο όταν η μνήμη του συστήματος είναι χαμηλή και θέλει κάποιος να τρέξει την εφαρμογή του στο ένα τερματικό και τον debugger στο άλλο. Για τους προγραμματιστές της C++ υπάρχει ένα πολύ χρήσιμο εργαλείο, ο Source Browser. Φανταστείτε ότι έχετε χιλιάδες γραμμές κώδικα και πολλά αντικείμενα (objects) συνδεδεμένα με αυτόν. Σίγουρα είναι πολύ δύσκολο να ξέρετε και να θυμάστε πώς συνδέεται κάθε αντικείμενο με το άλλο και τι συμβαίνει στον κώδικά σας. Ο Source Browser έρχεται να επιλύσει αυτό το πρόβλημα, δίνοντας με γραφικό τρόπο την αντιστοιχία των αντικειμένων και τον κώδικα που συσχετίζεται με καθένα από αυτά, καθώς επίσης και την ιεραρχία των κλάσεων.

Τέλος, υπάρχουν αρκετά αρχεία βοηθείας (help files) τόσο στο DOS όσο και στα Windows που καλύπτουν από τα εργαλεία και τους μεταγλωττιστές της Watcom 10.0 μέχρι το API32 και το Pen computing των Windows.



Με τον image editor μπορούμε να διαχειριστούμε τις εικόνες bitmap που θα χρειαστεί το πρόγραμμά μας.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ

Η Watcom C/C++ 10.0 σίγουρα είναι ένα πακέτο δημιουργίας εφαρμογών διαφορετικό από αυτά στα οποία μέχρι σήμερα ήμαστε συνηθισμένοι.

Ο προγραμματιστής μπορεί πλέον να δημιουργήσει εφαρμογές για αρκετές πλατφόρμες και λειτουργικά συστήματα και να είναι σε θέση να τις ελέγξει και να τις δοκιμάσει κάτω από αυτά, ελέγχοντας σε μεγάλο βαθμό την ποιότητα και το μέγεθος της εφαρμογής μέσω των πολλών επιλογών που προσφέρονται. Σίγουρα πρόκειται για ένα επαγγελματικό εργαλείο. ■

WEB, CAMERA, ACTION!

Γνωρίστε την 7η τέχνη με τη βοήθεια ενός Web Browser!

Εκατό χρόνια έχουν περάσει από τότε που έγινε η πρώτη κινηματογραφική προβολή σε ειδικά διαμορφωμένη αίθουσα. Ο κινηματογράφος εδώ και πολλά χρόνια όμως έπαψε να είναι υπόθεση μόνο των ειδικών κινηματογραφικών αιθουσών. Τα τελευταία δύο χρόνια μάλιστα, εξαπλώθηκε και αλλού. Πού αλλού;
Μα φυσικά στο Internet!

Παναγιώτης Σταμ. Ανδριανέσης
pandri@compulink.gr

Πριν από ακριβώς 105 χρόνια ο μεγάλος Αμερικανός εφευρέτης Τόμας Εντισον, στηριγμένος στον κινησιογράφο του Αγγλου Γ.Κ. Λότι-Ντίκσον, που δούλευε στο εργαστήριό του, καθώς και στο βιτασκόπιο του Αμερικανού Τόμας Αρματ, έφτιαξε το λεγόμενο κινησιοσκόπιο, εφεύρεση που έσπευσε να εγγράψει ως ευρεσιτεχνία το 1891.

Είχαν προηγηθεί πολλές προσπάθειες και πειράματα, μεταξύ άλλων, από τον Λεονάρντο Ντα Βίντσι, τον Λ.Ζ.Μ. Νταγκέρ, τον Ι. Μάιμπριντζ και τον Ε.Ζ. Μάρεϊ. Αμέσως μετά την εφεύρεση του Εντισον πολλοί τεχνικοί άρχισαν, βασισμένοι στις ιδέες του, να εργάζονται μόνοι τους και να τελειοποιούν την αρχική σύλληψή του. Ετσι, το 1895 πραγματοποιήθηκε το γύρισμα της πρώτης κινηματογραφικής ταινίας από τους Γάλλους αδελφούς Ογκίστ και Λουί Λιμιέρ με τίτλο "Η έξοδος των εργατών από το εργοστάσιο των Λιμιέρ".

Η πρώτη προβολή της ταινίας αυτής πραγματοποιήθηκε στις 28 Δεκεμβρίου του 1895 στο Γκραν Καφέ, στο Παρίσι. Η ιστορία του κινηματογράφου είχε ήδη αρχίσει να γράφεται...

Εναν αιώνα αργότερα, πολλά έχουν αλλάξει - προς το καλύτερο βέβαια. Η σύγχρονη τεχνολογία έχει εισβάλει για τα καλά και στις κινηματογραφικές παραγωγές: Χρώμα, ειδικά εντυπωσιακά εφέ, ταινίες τρισδιάστατης αίσθησης, γραφικά από υπολογιστή ενσωματωμένα στα φιλμ, ακόμη και







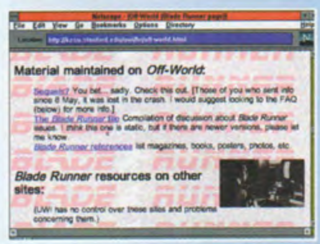
ταυτόχρονο παίξιμο ηθοποιών με κινούμενα σκίτσα. Ο κινηματογράφος εδώ και πολλά χρόνια έπαψε να είναι υπόθεση μόνο των ειδικών κινηματογραφικών αιθουσών. Σημαντικό κομμάτι του παγκόσμιου τηλεοπτικού χρόνου καλύπτεται από κινηματογραφικές παραγωγές.

Τα τελευταία δύο χρόνια όμως ο κινηματογράφος εξαπλώθηκε και αλλού. Πού αλλού; Μα φυσικά στο υπέροχο (και πολύ της μόδας τελευταία στην Ελλάδα) Internet και βέβαια στο πιο λαμπερό και διάσημο τμήμα του, που φέρει το όνομα World Wide Web, ή σκέτο Web, ή πιο απλά 3W!

Ας ξεκινήσουμε λοιπόν την περιπλάνησή μας στον αχανή αλλά τόσο μαγευτικό κόσμο του Web. Με τη βοήθεια ενός Web Browser, ας γνωρίσουμε τον παγκόσμιο κινηματογράφο.

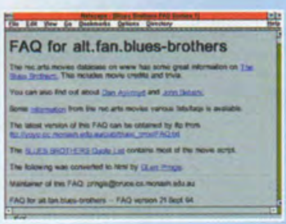
Web, Camera ... ACTION !!!

kzsu.stanford.edu/uwi/br/off-world.html



Η διεύθυνση όπου υπάρχουν στοιχεία για την ταινία Blade Runner. [Blade Runner (1982) USA, Produced by: Warner Brothers.] Η σελίδα (home page) μας δίνει πάντα μια συνοπτική ιδέα για το περιεχόμενο κάθε διεύθυνσης. Ετσι, εδώ μπορούμε να βρούμε αρχεία FAQ, ηχητικά αποσπάσματα, καταλόγους βιβλίων, περιοδικών και φωτογραφιών, καθώς και παραπομπές σε άλλες διευθύνσεις Web, πάντα γύρω από τη γνωστή ταινία. Οι πληροφορίες που περιέχονται στη διεύθυνση αυτή είναι αρκετά κατατοπιστικές για την ταινία του Ρίντλεϊ Σκοτ.

www.cs.monash.edu.au/˜pringle/bluesbros/faq.html



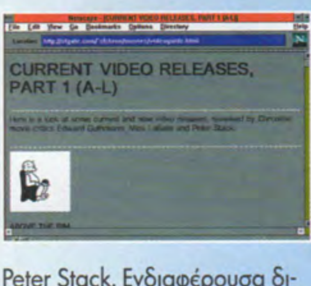
Στη διεύθυνση αυτή υπάρχουν στοιχεία για την ταινία Blues Brothers. [Blues Brothers, The (1980), They'll never get caught. They're on a mission from God., USA 1980, Produced by: Universal Pictures [MCA/Universal Pictures], Sound Mix: Stereo, Genre(s): Comedy Action music road cult, Certificate(s): UK:15 USA:R, Color (TechniColor), Running time: 133]. Η σχεδίαση των οθονών είναι πολύ λιτή και θυμίζει gopher, ενώ τα ίδια τα στοιχεία είναι λίγα. Ανάμεσά τους αποσπάσματα από το σενάριο της ταινίας, πληροφορίες για τη mailing list alt.fan.blues-brothers κ.ά.

remarque.berkeley.edu:8001/cinemaspace



Εδώ έχουμε να κάνουμε με το γνωστό Πανεπιστήμιο του Μπέρκλεϊ, και πιο συγκεκριμένα με το τμήμα κινηματογράφου. Μελλοντικά, θα βρίσκονται τα περιεχόμενα της εφημερίδας CinemaSpace, με διάφορα κείμενα σχετικά με τον κινηματογράφο. Προς το παρόν υπάρχουν αρκετά άρθρα, κατάλογοι κινηματογραφικών πηγών στο Internet (newsgroups και listservs), βιβλιογραφία σχετικά με την επιστημονική φαντασία, καθώς και δύο ενδιαφέρουσες συνδέσεις με άλλους Web για τον ψηφιακό κινηματογράφο και τα αλληλεπιδρώντα μέσα. Πολύ ενδιαφέρον παρουσιάζει ένα επιστημονικό κείμενο για την ταινία Star Trek.

sfgate.com/˜sfchron/movies/videoguide.html



Εδώ έχουμε να κάνουμε έμμεσα με τον κινηματογράφο. Υπάρχουν όλες οι νέες κυκλοφορίες κινηματογραφικών ταινιών σε video, σχολιασμένες από τους κριτικούς Edward Guthmann, Mick LaSalle και

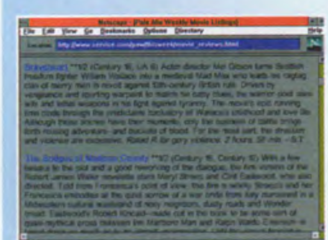


Peter Stack. Ενδιαφέρουσα διεύθυνση για τους βιντεόφιλους και χρήσιμη, αφού -αργά ή γρήγορα- οι ταινίες που παρουσιάζονται εδώ, θα φτάσουν και στην Ελλάδα.

www.service.com/PAW/thisweek/movie_reviews.html

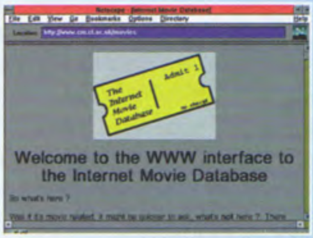


Περιέχονται κριτικές από πολλούς και γνωστούς Αμερικανούς κριτικούς των κινηματογραφικών ταινιών της τρέχουσας εβδομάδας στις κινηματογραφικές αίθουσες



των Ηνωμένων Πολιτειών της Αμερικής. Καλή δουλειά τεκμηρίωσης, αλλά φτωχές σελίδες Web.

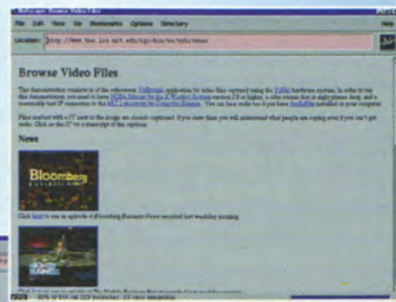
www.cm.cf.ac.uk/Movies και www.msstate.edu/Movies/



Η διεύθυνση αυτή αποτελεί την κινηματογραφική βάση δεδομένων του Internet. Η αναζήτηση στη βάση αυτή γίνεται με τη βοήθεια πολλών κριτηρίων.

Η βάση περιέχει εκατοντάδες ταινίες, και τα στοιχεία που υπάρχουν για καθεμία από αυτές είναι πλούσια και λεπτομερή. Επίσης, υπάρχουν και άλλες επιλογές, όπως ειδικοί κατάλογοι που έχουν συνταχθεί με βάση δημοψηφίσματα των χρηστών για τις καλύτερες αλλά και τις χειρότερες ταινίες όλων των εποχών, αναλυτικά στοιχεία για ηθοποιούς, σκηνοθέτες κ.ά.

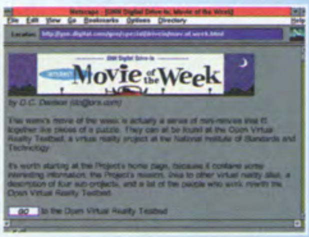
www.tns.lcs.mit.edu/cgi-bin/vs/vsbrowser



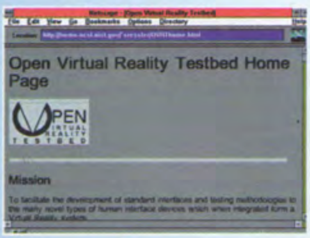


Ωραία εφαρμογή του πασίγνωστου M.I.T. με αποσπάσματα video. Απαιτείται το Mosaic για τα X-Windows (έκδοση 2.0 ή νεότερη). Επίσης, είναι εφικτό ο χρήστης να ακούει και ήχο, έχοντας φυσικά εγκαταστήσει τα κατάλληλα προγράμματα. Επισκεφθείτε το!

gnn.digital.com/gnn/special/drivein/mov.of.week.html



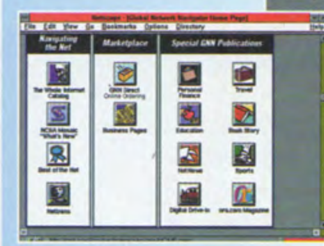
Πολύ ενδιαφέρουσα διεύθυνση με κινηματογραφικό περιεχόμενο και όχι μόνο... Μια δοκιμή θα σας πείσει! Οι μαγικές λέξεις; Virtual reality!





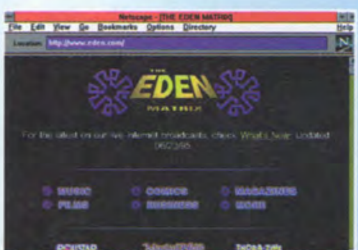
gnn.com/special/drivein/new.tools.html





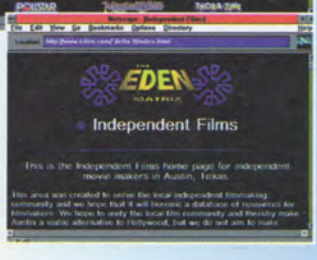
Έξω από τα συνηθισμένα, η διεύθυνση αυτή παρέχει χρήσιμες πληροφορίες γύρω από τα προγράμματα διαχείρισης video στον υπολογιστή. Περιλαμβάνει τις τελευταίες εκδόσεις όλων των προγραμμάτων και αποτελεί μια καλή πηγή πληροφόρησης.

www.eden.com/

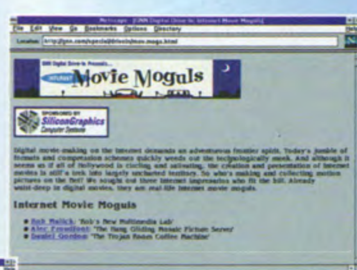


Καλοσχεδιασμένη σελίδα με πολλά ενδιαφέροντα θέματα, μεταξύ των οποίων και ο κινηματογράφος. Πλούσια συλλογή στοιχείων κάθε είδους και ωραίες οθόνες.





gnn.com/special/drivein/mov.mogs.html

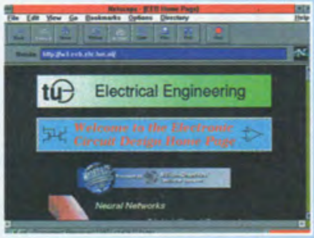




Αρκετά ενδιαφέρουσα δουλειά με τρία κείμενα γύρω από το θέμα "ψηφιακός κινηματογράφος στο Internet". Παρουσιάζονται οι δουλειές των: Rob Malick (Rob's new multimedia lab), Alec Proudfoot (The hang gliding mosaic picture) και Daniel Gordon (The trojan room coffee machine).

w3.eeb.ele.tue.nl/mpeg/tv.html

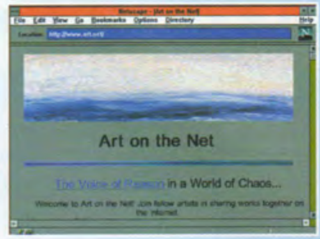
Ο παράδεισος των θαυμαστών του mpeg. Εδώ περιέχονται επιλεγμένα αρχεία mpeg με αποσπάσματα από γνωστές κινηματογραφικές ταινίες αλλά και από τηλεοπτικές σειρές, όπως Star Trek κ.ά. Το μέγεθος των αρχείων ποικίλλει από μερικές δεκάδες μέχρι μερικές χιλιάδες KB. Εξοπλιστείτε με το κατάλληλο πρόγραμμα mpeg, αρκετή υπομονή, και η οθόνη σας θα μεταμορφωθεί σε τηλεόραση.

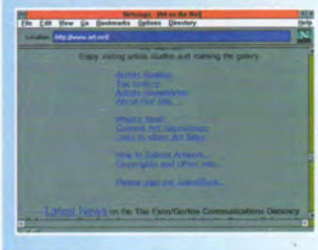




www.art.net/

Πρόκειται για τη γνωστή διεύθυνση που περιλαμβάνει θέματα τέχνης. Ανάμεσά τους φυσικά και ο κινηματογράφος με τις ταινίες του, τους ηθοποιούς του, τις φωτογραφίες τους κ.ά. Ενδιαφέρουσα ούτως ή άλλως σελίδα, που πρέπει οπωσδήποτε να επισκεφθείτε. Θα την απολαύσουν όχι μόνο οι φιλότεχνοι αλλά και όσοι ενδιαφέρονται απλώς για ένα καλό ταξίδι στο χώρο του Web.



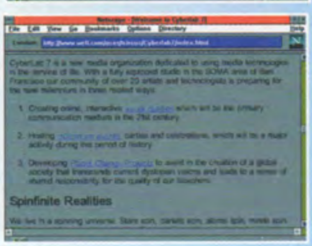


www.well.com/user/tcircus/Cyberlab7/index.html

Άλλη μία διεύθυνση που θα πρέπει να επισκεφθείτε. Πάλι δεν θα σας αποκαλύψουμε το γιατί, παρά μόνο τη λέξη Cyberia!







batmanforever.com/wecome/welcome.html

Επίκαιρη διεύθυνση, αφού περιέχει τα πάντα γύρω από τη νέα ταινία Batman for ever, που προβλήθηκε στις αμερικανικές αίθουσες στις 16 Ιουνίου.





Καλοσχεδιασμένη σελίδα με ενδιαφέρουσες πληροφορίες. Περιέχονται ακόμη και οι ημερομηνίες πρώτης προβολής της ταινίας σε όλο τον κόσμο.

www.disney.com/BVI/index.html

Η διεύθυνση των ταινιών της Disney. Αυτό τα λέει όλα. Ενημερωτικά στοιχεία, φωτογραφίες και πληροφορίες για όλες τις ταινίες σε ωραίες οθόνες. Απαιτείται φυσικά γραφικό περιβάλλον (Mosaic, Netscape κ.λπ.).



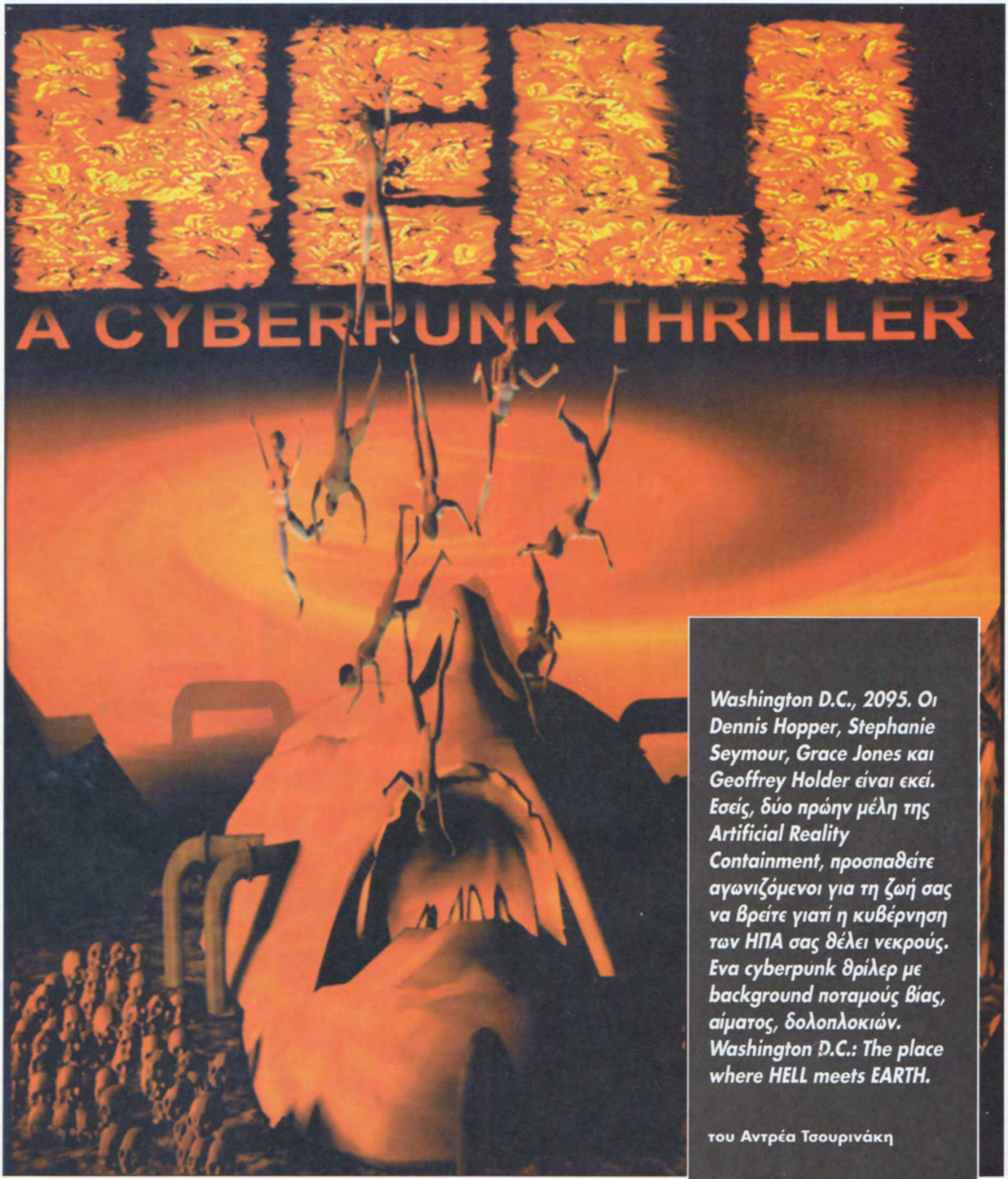




www.yahoo.com/Entertainment/Movies_and_Films

Διεύθυνση πολύ γνωστή στους φίλους του κινηματογράφου. Θα ήταν ευκολότερο να αναφέρουμε τι... δεν περιέχεται σε αυτή τη σελίδα! Πρακτικά, θα βρείτε τα πάντα γύρω από το σινεμά, τις ταινίες, τους ηθοποιούς, τους σκηνοθέτες, τη μουσική και πολλά ακόμη ειδικά θέματα, όπως ενημέρωση για τις εκδηλώσεις για τα 100 χρόνια του κινηματογράφου σε όλο τον κόσμο κ.ά. Φυσικά, δεν λείπουν και οι συνδέσεις με άλλες ενδιαφέρουσες διευθύνσεις απ' όλο τον κόσμο, που παραπέμπουν σε βάσεις δεδομένων, κείμενα γύρω από τον κινηματογράφο κ.λπ.





Washington D.C., 2095. Οι Dennis Hopper, Stephanie Seymour, Grace Jones και Geoffrey Holder είναι εκεί. Εσείς, δύο πρώην μέλη της Artificial Reality Containment, προσπαθείτε αγωνιζόμενοι για τη ζωή σας να βρείτε γιατί η κυβέρνηση των ΗΠΑ σας θέλει νεκρούς. Ένα cyberpunk θρίλερ με background ποταμούς βίας, αίματος, δολοπλοκιών. Washington D.C.: The place where HELL meets EARTH.

του Αντρέα Τσουρινάκη

ADVENTURE
REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

Αρκετό καιρό τώρα μέσα από τις στήλες του περιοδικού προσπαθώ να καταστήσω σε όλους σαφές ότι το πεδίο των adventures-RPGs ειδικότερα αλλά και των computer games γενικότερα αλλάζει δραματικά. Επανειλημμένα έχω τονίσει ότι ο πιο γοργά αναπτυσσόμενος βιομηχανικός κλάδος των ΗΠΑ είναι αυτός της ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας και συγκεκριμένα αυτός των computer games. Η δυναμική αυτή κατάσταση έχει οδηγήσει σε μια ιδιόμορφη, προς το παρόν, συνεργασία τμημάτων των computer games Software Houses και αντίστοιχων του Χόλιγουντ. Οι περισσότερες από τις πραγματικά multimedia παραγωγές που κυκλοφόρησαν το τελευταίο χρονικό διάστημα έρχονται να επαληθεύσουν τις ανωτέρω εκτιμήσεις και τα γεγονότα. Αλλά και οι επερχόμενες καταδεικνύουν με τον πιο κατηγορηματικό τρόπο τα προαναφερθέντα. Ο περιβόητος Spielberg έχει τη γενική ευθύνη του DIG της LucasArts, ενώ η Sierra προσέλαβε τον σκηνοθέτη Peter Maris για τα γυρίσματα του Phantasmagortia κ.λπ. Η TAKE 2 Software προχώρησε σε ένα παρόμοιο αλλά ιδιαίτερα εντυπωσιακό βήμα. Προσέλαβε για τις ανάγκες του HELL τους ηθοποιούς Dennis Hopper (θυμάστε το Easy Rider;), Stephanie Seymour (πράγματι πολύ όμορφη), Grace Jones (τη γνωστή και μονίμως κακιά) και Geoffrey Holder.

Οι ηθοποιοί βιντεοσκοπήθηκαν, ώστε να μπορέσουν στη συνέχεια οι προγραμματιστές με το υλικό αυτό να δημιουργήσουν rendered images που να τους μοιάζουν, ενώ παράλληλα ηχογράφησαν όλους τους διαλόγους που αφορούσαν στους εν λόγω χαρακτήρες. Ο Dennis Hopper δήλωσε, μετά τα "ιδιόμορφα γυρίσματα" του HELL, ότι ήταν κατενθουσιασμένος και ότι έζησε μια εντυπωσιακή εμπειρία. Ειδικά για τους διαλόγους-ηχογραφήσεις, ανέφερε ότι οι αντίστοιχοι των κινηματογραφικών ταινιών δεν μπορούν να συγκριθούν μαζί τους, μια και η αντιστοιχία είναι 1 προς 10-15 περίπου!!!

ΕΤΑΙΡΙΑ
TAKE 2 Software

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-drive

ΤΥΠΟΣ
3-D, rendered graphics, animated adventure

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο



Ο Dennis Hopper.

Το HELL δεν μπορούσε να επιτύχει καλύτερη διαφήμιση. Φωτογραφίες του και preview κατέκλυσαν τον ειδικό και μη Τύπο. Η εμπορική του επιτυχία ήταν εξασφαλισμένη. Είναι άραγε το HELL τόσο καλό;

ΣΕΝΑΡΙΟ

Είστε οι Rachel Braque και Gideon Eshamti, δύο πράκτορες της περίφημης ARC (Artificial Reality Containment). Σωτήριον έτος 2095 μ.Χ., Ουάσινγκτον. Στις ΗΠΑ κυβερνά ένα πολιτικό κόμμα, το HAND OF GOD, με ηγέτη την Solene Solux (Grace Jones). Η Ουάσινγκτον δεν είναι πια μόνο η πρωτεύουσα της χώρας αλλά και το μέρος όπου η Κόλαση συναντά τη Γη.

Νέες τεχνολογίες υπολογιστών, η εξερεύνηση του Cyberspace, η τεχνική νοημοσύνη, η ρομποτική και άλλα πολλά έχουν τεθεί εκτός νόμου. Κάποιες από τις αποφάσεις αυτές ήταν και



Η Grace Jones.

αιτήματα του κοινού. Η κυβέρνηση της Solene όμως έθεσε εκτός νόμου και τα βιβλία, τα άλλα πολιτικά κόμματα, την ελευθερία του λόγου, συμψηφίζοντάς τα με τη δίωξη του αλκοόλ, των ναρκωτικών και του τζόγου.

Η κατάσταση αυτή οδήγησε στη δημιουργία διάφορων οργανώσεων, όπως της "Citizens Freedom Front", οι οποίες κινούμενες



Δείγμα του user-interface.



Το interface απ' όπου σχηματίζεις την ομάδα σου.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Τα cyberspace ή cyberpunk computer games έχουν γίνει πια της μόδας. Το Hell είναι από τα καλύτερα του είδους. Βιντεοσκοπημένοι χολιγουντιανοί ηθοποιοί πρώτης κλάσεως, γραφικά SVGA, πλούσια δράση, μερικοί πανέξυπνοι γρίφοι και μοναδική μουσική δημιουργούν ένα εκρηκτικό κοκτέιλ. Το Hell ξαφνιάζει με την τελειότητά του. Θα έπαιρνε άριστα, αν δεν υπήρχαν κάποια περιττά arcade sequences που μοναδικό σκοπό έχουν να κάνουν δύσκολη τη ζωή του χρήστη.

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΜΟΥΣΙΚΗ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΣΕΝΑΡΙΟ	90
ΔΡΑΣΗ	88

90%

στο περιθώριο του νόμου στοχεύουν στην ανατροπή της κυβέρνησης.

Μέχρι τώρα ήσαστε δύο πιστοί πράκτορες της κυβέρνησης. Η ώρα της αποκάλυψης ήρθε όταν ξαφνικά μια ειδική αστυνομική δύναμη της κυβέρνησης εισβάλλει στο διαμέρισμά σας και προσπαθεί να σας σκοτώσει. Την τελευταία στιγμή κατορθώνετε να ξεφύγετε. Ο γολγοθάς σας μόλις άρχισε!

Χιλιάδες σκέψεις και ερωτήματα στριφογυρίζουν στο μυαλό σας. Γιατί η κυβέρνηση του HAND OF GOD προσπάθησε να σκοτώσει δύο πιστούς της πράκτορες; Μήπως αυτό οφείλεται σε κάποια παρεξήγηση; Μήπως κάποιοι σας κατηγόρησαν κατά λάθος;

Κινούμενοι πια στις σκιές των δρόμων και έχοντας ως σύμμαχο το σκοτάδι, οι Rachel και Gideon πρέπει να αγωνιστούν για να σώσουν τους εαυτούς τους, ενώ ταυτόχρονα πρέπει να αποκαλύψουν το μυστικό της κυβέρνησης της Solene Solux, του HAND OF GOD. Το ταξίδι σου στην κόλαση μόλις άρχισε!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του HELL είναι εξαιρετικά. Χρησιμοποιώντας την ανάλυση 640x480 με 256χρωμα rendered background σκηνικά έχουν δημιουργήσει ένα μοναδικό, σχεδόν παρανοϊκό, cyberpunk κόσμο. Στον κόσμο αυτό ξεχωρίζουν οι προσωπογραφίες των διάφορων χαρακτήρων. Είναι η καλύτερη δουλειά που έχω δει ως τώρα στον τομέα αυτόν. Η καλύτερη; Σχεδόν άριστη, θα έλεγα. Τα γραφικά καταλαμβάνουν περίπου τα 3/5 της οθόνης στις περισσότερες εικόνες, ενώ υπάρχουν και αρκετά full screen γραφικά. Στους διαλόγους, που αποτελούν το πιο βασικό τμήμα της περιπέτειας, εμφανίζονται διάφορα "παράθυρα" όπου φαίνονται οι χαρακτήρες και κάτω από αυτά "τρέχουν" τα κείμενα των διαλόγων.

Ο χειρισμός του είναι από τους πιο απλούς και πιο λειτουργικούς που έχω δει. Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο πάνω μέρος της οθόνης εμφανίζεται το Control Panel. Αυτό περιέχει τα icons: DC MAP (μέσω του οποίου κινείσαι), REPLAY (για να ξαναπαίζεις τους διαλόγους που ήδη έχεις ακούσει - φοβερή δουλειά), USE (για να κάνεις USE ένα αντικείμενο που έχεις στο inventory, κάνεις αριστερό κλικ στο αντικείμενο στο inventory και μετά το κάνεις κλικ στο icon USE - τότε θα δεις μια λίστα για το πού μπορείς να το χρησιμοποιήσεις), GIVE (με αντίστοιχη λειτουργία, αλλά για να δώσεις ένα αντικείμενο), EXAMINE (όταν ο κέρσορας είναι ένα αντικείμενο, κάνεις κλικ εδώ για να πάρεις την περιγραφή του), INVENTORY όπου εμφανίζεται το κοινό inventory των Gideon και Rachel, αλλά και το αντίστοιχο των τριών άλλων χαρακτήρων που παίρνεις στην ομάδα σου και GAME που περιέχει τα SAVE (μια πολύ καλή ρουτίνα), RESTORE, QUIT κ.λπ. Ο κέρσορας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού κινούμενος πάνω στην οθόνη παίρνει διάφορες μορφές. Αυτές είναι οι εξής: ΤΡΙΑΙΝΑ: Ο κέρσορας κίνησης των χαρακτήρων. Με αριστερό κλικ κινείσαι, με δεξί παίρνεις περιγραφή της τοποθεσίας. ΠΟΡΤΑ: Εξοδος από την οθόνη. ΠΡΟΣΩΠΟ: Το icon TALK. Με αριστερό κλικ μιλάς, με δεξί έχεις μια περιγραφή του εν λόγω προσώπου. ΚΑΘΕΤΗ ΠΑΛΑΜΗ: Με αριστερό κλικ παίρνεις κάποιο αντικείμενο, με δεξί την περιγραφή του. COMPUTER ICON: Με αριστερό κλικ ενεργοποιείς το inventory των ηρώων. ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ ΠΑΛΑΜΗ: Με αριστερό κλικ δείχνεις ένα αντικείμενο, με δεξί το χρησιμοποιείς. ΑΠΛΩΜΕΝΟ ΔΑΚΤΥΛΟ: Αυτό σημαίνει ότι "κάτι" στα background γραφικά μπορεί να χρησιμοποιηθεί.

Η κίνησή σου γίνεται μέσω του χάρτη της περιπέτειας, στο στιλ που εγκαινίασαν τα Manhunters. Ετσι και εδώ, ανάλογα με τις πληροφορίες που επιλέγεις, θα ανοίγουν και νέες τοποθεσίες τις οποίες μπορείς να επισκεφθείς.

Γενικά ο χειρισμός του είναι πολύ απλός και ιδιαίτερα φιλικός προς το χρήστη. Καταγράφεται στα προτερήματα του παιχνιδιού.

Αφήσαμε για το τέλος τον τομέα του ήχου. Η εταιρία προσέλαβε τους HEAVY SKIES, δημιουργούς του τραγουδιού "In the Depths (of Hell)" για τις ανάγκες της περιπέτειας. Η μουσική γενικότερα και τα διάφορα ηχητικά εφέ είναι εξαιρετικά. Πραγματική κοσμογονία ήχων. Εκεί όμως όπου η περιπέ-



Η πανέμορφη Stephanie Seymour.



O Geoffrey Holder.

τεια παίρνει άριστα είναι στις ομιλίες (speech) των διάφορων χαρακτήρων. Με επικεφαλής τους τέσσερις γνωστούς ηθοποιούς του Χόλιγουντ έχει γίνει μια φοβερή δουλειά. Κανένας μα κανένας χαρακτήρας δεν πρόκειται να σας απογοητεύσει ή να σας ξενίσει με την ομιλία του. Ειδικά η Stephanie Seymour είναι το κάτι άλλο.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Ατμόσφαιρα cyberpunk. Τι άλλο; Τεχνολογία, μεταλλαγμένοι, τεχνητές νοημοσύνες, ολογραφίες, μοριακές μεταμορφώσεις όλα είναι εδώ. Και φυσικά HELL σημαίνει κόλαση. Γραφικά, ήχος, σενάριο όλα συντείνουν στο να σε πείσουν ότι πραγματικά βρίσκεσαι εκεί.

Η δράση αντλεί την κύρια δύναμή της από ένα πολύ καλοδουλεμένο και με εκπληκτικούς διαλόγους σενάριο. Το HELL μοιάζει πάρα πολύ ως προς την κατανομή της δράσης του με το BLOODNET. Δεν είναι ίσως περίεργο το γεγονός ότι η παραπάνω λέξη είναι και ο κωδικός - απάντηση σε ένα γρίφο.

Στο HELL θα συναντήσετε δεκάδες χαρακτήρες, μιλώντας με τους οποίους αποκτάτε πολύτιμες πληροφορίες. Το παιχνίδι δεν είναι μονόδρομος, όσο και αν σε συγκεκριμένες στιγμές πρέπει να γίνουν συγκεκριμένα πράγματα για να προχωρήσετε. Με την έννοια αυτή, δίνει μια πολύ μεγάλη ελευθερία κίνησης στο χρήστη. Υπάρχουν και αρκετές μονομαχίες που όμως εξαρτώνται αποκλειστικά από το αν είστε εφοδιασμένοι με το κατάλληλο κάθε φορά όπλο. Οι γρίφοι του ποικίλλουν σε περιεχόμενο και βαθμό δυσκολίας. Υπάρχουν αρκετοί κλασικοί γρίφοι, π.χ. να παραβιάσετε μια κλειστή πόρτα ή να βάλετε έναν ανιχνευτή σε ένα αμάξι, αλλά και πάρα πολλοί (περίπου 40-45) οι οποίοι στηρίζονται στην αποκρυπτογράφηση διάφορων φράσεων ή σχημάτων, αλλά και στη σωστή αξιοποίηση διάφορων πληροφοριών.

Αν και γενικά το παιχνίδι είναι μάλλον εύκολο, η ύπαρξη των γρίφων μπορεί να το καταστήσει πονοκέφαλο για έναν ανυποψίαστο χρήστη. Το HELL ξεχωρίζει και στον τομέα αυτόν.

Συνοψίζοντας, το HELL είναι ένα "διαμάντι". Ιδιαίτερα οι φίλοι της cyberpunk cyberspace φιλολογίας δεν πρέπει να το χάσουν με τίποτα.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ
Μίνιμουμ 386SX/33MHz.
560K της βασικής μνήμης και 3MB EMS μνήμης.
Στον σκληρό καταλαμβάνει 22MB χωρίς τα Saves.
VGA κάρτα με 1MB και VESA driver.
Το πακέτο, που περιέχει 1CD χωρητικότητας 675MB, μας έδωσε η εταιρία Παπασωτηρίου.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

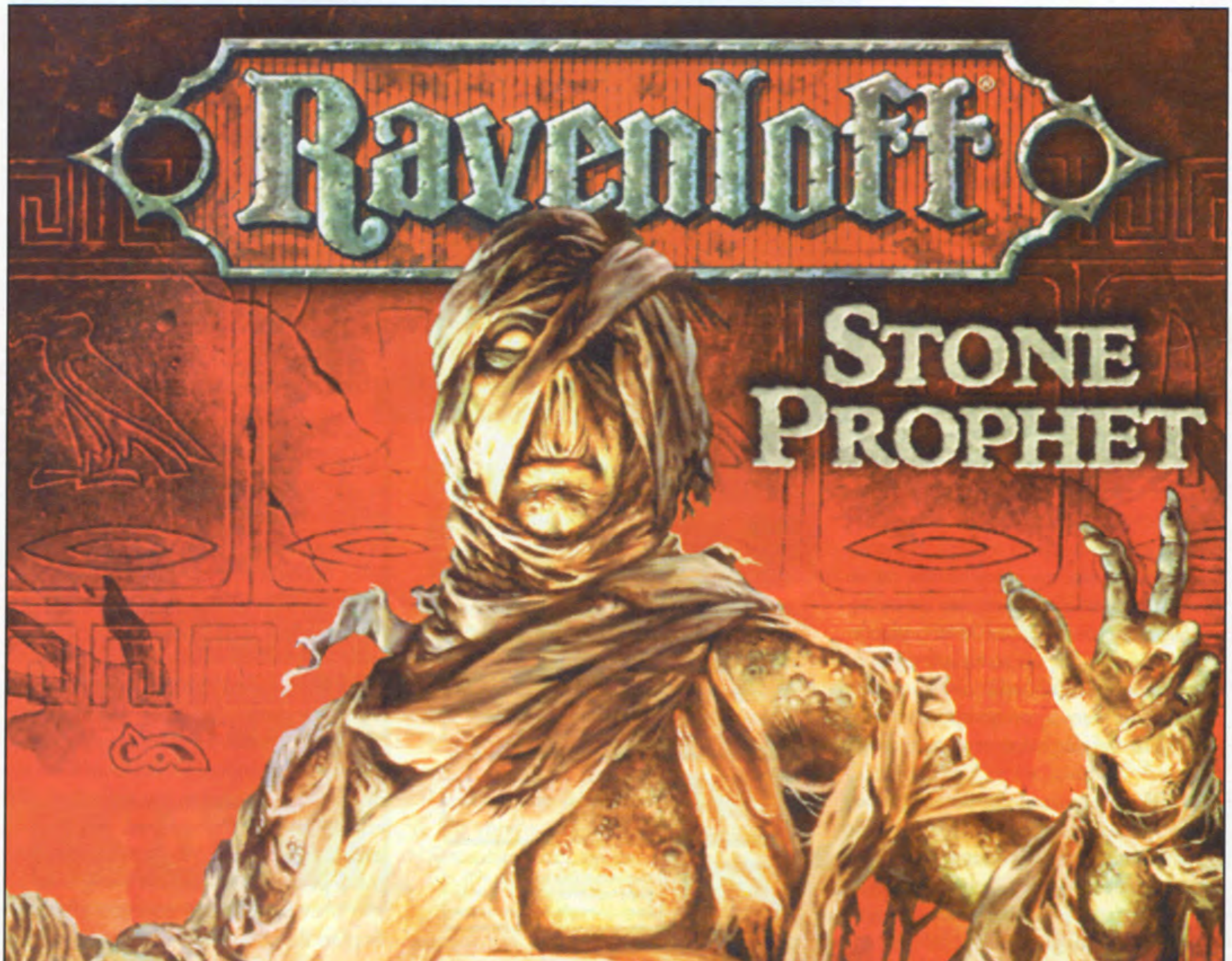
Μετά την εισαγωγή, ξεκινάς στο UNION STATION: DANTE'S APARTMENT. Μίλα στον Dante και πάρε το key από το τραπέζι μπροστά του. Μέσω του χάρτη πήγαινε στο GEORGETOWN: CAPTAIN JERSEY'S KITCHEN. Πάρε τη λίστα από το τραπέζι, αφού πρώτα τη δεις (δεξί κλικ). Μίλα στον Jersey. Πρόσεξε καλά τι σου λέει. Από εδώ πήγαινε στο FOGGY BOTTOM: ENTRANCE TO INTERFACE. Κάνε TALK στην πόρτα. Μιλάς με τον Karl που είναι πίσω από αυτήν. Ενώ μιλάς πρόσεξε την "επιγραφή". Παίρνοντας το 1ο γράμμα κάθε λέξης σχηματίζεις τη λέξη SESAME (από το μύθο του Αλί Μπαμπά). Στον κωδικό που σου ζητά, τύπωσε το SESAME. Η σχάρα ανοίγει. Μπες σε αυτήν. Μέσα στο Interface, μιλάς με την Cynna Stone (την υποδύεται η πολύ εντυπωσιακή Stephanie Seymour). Οι διάλογοι είναι ενδεικτικοί της ποιότητας του παιχνιδιού. Κατόπιν μίλα στον Scub Stevens που κάθεται στο μπαρ και πάρε τον στην ομάδα σου. Μετά μίλα στον Mindrunner, που είναι δίπλα στον Stevens. Στη συνέχεια μίλα στην Sophia Bene, που κάθεται στα αριστερά και πάρε την στην ομάδα σου. (Τώρα είστε πέντε.) Τέλος, μίλα στον Kween Chaos που κάθεται στη σκάλα. Πρόσεξε πολύ καλά τι σου λέει. Μπες στο γραφείο του Mr Beautiful, που είναι πίσω από τη σκάλα. Μίλα στο δαίμονα Abonides. Σε ρωτάει για έναν κωδικό. Τύπωσε το: "CONDEMNATION" (από τον Kween Chaos). Συναντάς τον Mr Beautiful!! (Πώς "κατάντησαν" έτσι τον Dennis Hopper;!) Σε στέλνει στην κόλαση. Δέξου την αποστολή. Κάτω πάρε όλα τα αντικείμενα (όπλα) που βλέπεις. Προχώρησε μία οθόνη δεξιά και μίλησε στον Sanguinarius.

Η συνέχεια επί της οθόνης σας... ■

ROLE PLAYING GAME

REVIEW

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΙ ΚΟΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΟΛΜΗΡΟΥΣ GAMERS



Har' Akir: Η έρημος που κανένας θνητός μέχρι τώρα δεν μπόρεσε να ξεφύγει από τη θανατηφόρα αγκαλιά της. Anhktepot: Ενας διαβολικός φαραώ, ο θάνατος του οποίου επιτεύχθηκε χάρη στη "συνεργασία" τριών ακόμη πιο διαβολικών υπάρξεων, του Hierophant, του Senmet και της Isu Rehkotep. Ο κόσμος της αρχαίας Αιγύπτου, των νεκρών, των "μουμιοποιημένων" ηρώων, ο κόσμος της ίντριγκας και της ακόρεστης δίψας για εξουσία είναι εδώ και σας περιμένει. Ravenloft 2. Επιτέλους, ένα RPG αντάξιο των Eye of the Beholder και του θρυλικού πια Dungeon Master.

του Αντρέα Τσουρινάκη

ROLE PLAYING GAME

REVIEW

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΙ ΚΟΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΟΛΜΗΡΟΥΣ GAMERS

Η SSI σε συνεργασία με την Westwood Studios μας έδωσαν τα πάρα πολύ καλά Eye of Beholder 1 και 2. Μετά τη διακοπή όμως της συνεργασίας τους και την ανεξαρτητοποίηση της Westwood Studios, η SSI κυκλοφόρησε το Eye of Beholder 3. Δυστυχώς, όμως, δεν έτυχε της εκτίμησης που περίμενε κυρίως από τον ειδικό Τύπο. Η ανάγκη για ανανέωση του είδους ήταν επιτακτική. Η συνεργασία της με την DreamForge μας έδωσε τα Ravenloft 1 και Menzoberranzan. Το πρώτο είχε μερικά αξιόλογα στοιχεία τόσο στον τομέα της δράσης όσο και στον τομέα του user-interface, γι' αυτό και σημείωσε μεγάλη εμπορική επιτυχία. Το δεύτερο, ενώ βελτίωσε ελάχιστα το user-interface, στον τομέα της δράσης ήταν περισσότερο ένα action RPG, μια και τα puzzles ήταν ελάχιστα. Ετσι κι αλλιώς, κάθε RPG της SSI που βγαίνει με τους κανόνες των Advanced Dungeons & Dragons (2nd Edition) πρέπει να ολοκληρωθεί σε μια τριλογία. Αυτό γιατί μόνο έτσι οι χαρακτήρες φτάνουν στο ανώτατο level, το 20ό, ενώ μετά από αυτό δεν μπορεί να υπάρξει τίποτε άλλο, γι' αυτό και δεν έχουν 4η συνέχεια.



Το Ravenloft 2: The Stone Prophet επιχειρεί μια σημαντική ανανέωση στη θεματολογία, στη δράση και το χειρισμό αυτού του είδους των RPGs. Προκαταβολικά τονίζω ότι το θεωρώ μαζί με τα Dark Sun 2 και Lands of Lore ως τα τρία καλύτερα RPGs των δύο τελευταίων ετών. Καλύτερα αυτού του είδους φυσικά, γιατί τα ULTIMA εξαιρούνται από κάθε κανόνα και σύγκριση.

Εταιρία
DreamForge/SSI
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί με CD-drive
Τύπος
ADDs 2nd Edition RPG
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέσο

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η πρώτη αλλά σημαντική έκπληξη. Ενώ μέχρι τώρα όλα τα RPGs κινούνται στο χώρο των fantasy world, το Ravenloft 2 μας μεταφέρει στην αρχαία Αίγυπτο, που ήδη η σχετική μυθολογία περιλαμβάνει οτιδήποτε χρειάζεται ένα RPG του είδους.

Στην ιστορία εμπλέκονται ένας φαραώ, ένας αρχιερέας, ένας άλλος ιερέας και μία γυναίκα με σημαντικές μαγικές ικανότητες. Ο λόγος για τους Anhktepot, Hierophant, Senmet και Isu Rehkotep. Ο Anhktepot ξεκίνησε



Η φρουρός της πύλης των νεκρών. Εδώ σου απονέμεται δικαιοσύνη, ανάλογα με το πόσες καλές πράξεις έχεις κάνει.



Πρέπει να βοηθήσεις τον μισοθαμμένο και ετοιμοθάνατο άνδρα. Είναι μια από τις καλές σου πράξεις.

ROLE PLAYING GAME
REVIEW



Στην πορεία του παιχνιδιού βρίσκεις μερικούς πολύ σημαντικούς χάρτες.





RAVENLOFT II UPDATE FILE

Το περιοδικό τυπωνόταν, όταν ολοκληρώθηκε η Web σελίδα της Adventure Magic.

Τότε περίπου βρήκα και το update file για το Ravenloft 2. Διορθώνει όλα τα προβλήματα που αναφέρω στο άρθρο (experience points, διπλοί χαρακτήρες, μη εμφάνιση jackalwere κ.λπ). Δείγμα του πόσο καλή δουλειά κάνουμε, αφού τα εντοπίσαμε σχεδόν όλα, αλλά και του πόσο άτυχοι είμαστε, μια και πέσαμε πάνω σε όλα!!! Σημειώστε ότι το Update αυτό δεν λειτουργεί για προϋπάρχοντα saves, έτσι την πάτησα κι εγώ. Τρέχεις το Update και ξεκινάς το παιχνίδι από την αρχή!! Μέσω SLIP σύνδεσης δώστε από το Netscape (ή άλλο Browser) http://www.compulink. gr/games/index.html. Κάντε κλικ στο Patches και κατεβάστε (download) το αρχείο rloft2_11.zip (Ravenloft II: Stone Prophet 1.1). Είπαμε Adventure Magic και το εννοούμε. ΟΛΑ ΤΑ PATCHES που έχουν βγει ως τώρα για τα adventures και τα RPGs.

ως πολύ καλός φαραώ. Προς το τέλος της ζωής του άρχισε να ψάχνει την αθανασία. Η δύναμη της εξουσίας και της απληστίας, ως επακόλουθό της, τον έκαναν να χάσει το μέτρο της χρηστής διοίκησης. Φοβούμενος για τη ζωή του προσέλαβε μια πανίσχυρη ομάδα φρουρών με επικεφαλής έναν πραγματικό ήρωα. Ομως ο Hierophant, ένας αρχιερέας, αποφάσισε να τον βγάλει από τη μέση. Χρησιμοποίησε γι' αυτόν το σκοπό τον Senmet, ο οποίος κατορθώνοντας να ξεγλιστρήσει ανάμεσα στους φρουρούς σκότωσε ένα βράδυ τον Anhktepot. Από τότε η κατάρα του έπεσε στην περιοχή, τις δε νύχτες πάρα πολλοί χωρικοί έπεφταν θύματα της μοναδικής αυτής κατάρας. Η Isu Rehkotep ήταν στην αρχή η αρχιέρεας της θεάς Osiris. Σιγά-σιγά όμως απομακρύνθηκε από κοντά της και με τη βοήθεια ενός πανίσχυρου παπύρου πήρε τον έλεγχο πάνω στη μούμια πια του Senmet. Ο Senmet δεν μπορεί να πεθάνει σαν κοινός θνητός. Τον σκοτώνεις και ξαναγεννιέται. Οι Anhktepot και Hierophant είναι σχεδόν ανίκητοι. Μόνος ο ένας μπορεί να εξοντώσει τον άλλον, τη στιγμή που ένα άγγιγμά τους σε έναν κοινό θνητό από κοντινή απόσταση σημαίνει ακαριαίο θάνατο. Η περιοχή, μια ατελείωτη έρημος, περικλείεται από τους περίφημους τοίχους του RA. Μια πύρινη κόλαση που κανένας θνητός δεν μπορεί να διαπεράσει. Ετσι οι χωρικοί της περιοχής αυτής είναι καταδικασμένοι σε αργό αλλά σίγουρο θάνατο. Εσείς, ξεκινάς με δύο χαρακτήρες, όπως και διάφοροι άλλοι από κάποια μαγικά κόμματα ανόμων, βρίσκεστε ξαφνικά μέσα στην περιοχή αυτή, στην έρημο Har' Akir, στην έρημο των μουμιών και του θανάτου. Στόχος σου ένας: να κατορθώσεις να ξεφύγεις από την περιοχή αυτή. Για να το πετύχεις απαιτούνται

τύχη, πολλή σκέψη και μεγάλη προσπάθεια. Μόνο όταν ο θυμός του Anhktepot κορυφωθεί, οι τοίχοι του RA στιγμιαία εξαφανίζονται. Και πάλι, όμως, για να φύγει κάποιος από την περιοχή χρειάζεται το scroll of return που θάφτηκε μαζί με κάποιον πολεμιστή κάπου στην έρημο. Θα νικήσεις τον σχεδόν αθάνατο Senmet; Θα μπορέσεις να ξεφύγεις από την κατάρα του Anhktepot; Μόνο εσύ μπορείς να δώσεις μια απάντηση.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του σε VGA mode 320x400 με 256 χρώματα είναι εξαιρετικά και ξεχωρίζουν από τις προηγούμενες παραγωγές της εταιρίας. Πολύ καλά σχεδιασμένα, με εξαιρετικά χρώματα και πολύ καλές αποδόσεις των διάφορων χώρων. Η μουσική, τα διάφορα ηχητικά εφέ και οι ομιλίες επίσης ξεπερνούν κάθε δεδομένο της εταιρίας. Εχει γραφτεί και ένα πάρα πολύ καλό τραγούδι που ερμηνεύει η γυναίκα-φάντασμα όταν της παίζεις το lute. Από πλευράς ατμόσφαιρας ξεχωρίζουν οι μοναδικές, υποβλητικές, απόκοσμες, ακατανόητες ομιλίες που ακούς προχωρώντας σε διάφορους ναούς. Συνεχή ρίγη διαπερνούν τη ραχοκοκαλιά σου.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Η δημιουργία των χαρακτήρων είναι όπως και του Menzoberranzan. Προσοχή όμως. Σας συνιστώ να δημιουργήσετε έναν Elf Fighter/Mage και έναν Half-Elf Cleric. Εγώ ξεκίνησα με έναν Cleric και έναν Dwarf fighter και την πάτησα. Ο λόγος; Πουθενά στο παιχνίδι δεν θα συναντήσετε άλλον mage χαρακτήρα!! Και οι ικανότητές τους (επιθετικά όπλα, αλλά και το Improved Identify) σας είναι σχεδόν απαραίτητες. Θα συναντήσετε όμως άλλους πρωτότυπους χαρακτήρες, όπως έναν λιονταράνθρωπο, ένα troll κ.ά. Στο τέλος, στα credits γίνεται λόγος για έναν undead paladin και έναν jackal, όμως εγώ δεν τους συνάντησα μέσα στο παιχνίδι. Στη δημιουργία των χαρακτήρων προσέξτε να κάνετε Edit τις ικανότητές τους, πρώτα όλα τα skills και τέλος τα hit points, ώστε να έχετε το maximum δυνατόν.



Ορισμένα από τα τέρατα που θα συναντήσετε.

BUGS

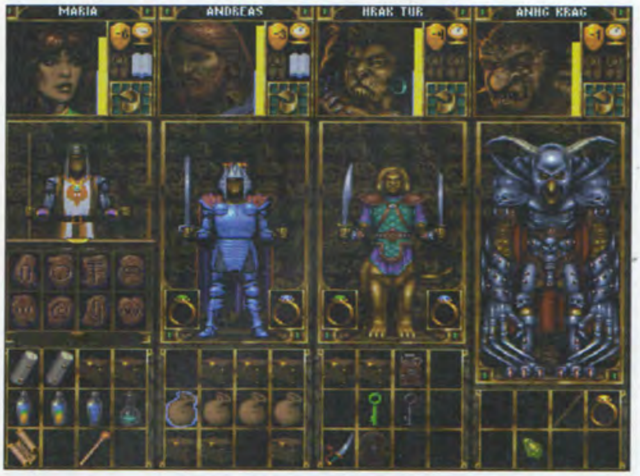
Δυστυχώς, είναι φαίνεται καθεστώς κάθε νέο RPG να έχει αρκετά bugs. Εγώ συνάντησα μερικά αλλά καθοριστικά. Παίζοντας το παιχνίδι με τους χαρακτήρες Cleric και Dwarf fighter, από ένα σημείο και μετά το πρόγραμμα άρχισε να εμφανίζει μηνύματα ότι το "τάδε τέρας σκοτώθηκε". Αυτά τα μηνύματα ήταν συνεχή, με αποτέλεσμα οι χαρακτήρες να φτάσουν στο 20ό Level και τα experience points στα -12.000.000!!! Το χειρότερο όμως ήταν ότι δεν εμφάνιζε με τίποτα το Scroll of Return, αν και ήμουν στο σωστό μέρος. Κάτι αντίστοιχο με το γνωστό bug του φινάλε του Menzoberranzan. Ετσι ήταν αδύνατο να τελειώσω "θετικά" το παιχνίδι. Εδώ, αν μείνεις ακίνητος, οι τοίχοι του RA θα ξανασηκωθούν και θα χάσεις. Αν όμως κάνεις REST, αυτοί μένουν για πάντα χαμηλωμένοι και το παιχνίδι δεν έχει τέλος!!! Το ξαναδοκιμάζεις με τους Cleric και Fighter/Mage χαρακτήρες. Φυσικά, δεν έχω φτάσει ακόμη στο φινάλε. Σε ένα σημείο όμως, αν και έχω τον Trajan Khet στην ομάδα μου, τον ξανασυναντώ στην έρημο και μπορώ να τον ξαναπάρω έχοντας έτσι δύο τέτοιους στην ομάδα μου!!!



Παίρνοντας χαρακτήρες στην ομάδα σου.



Αλλο ένα τέρας που θα προσπαθήσει να σας σταματήσει.



Δείγμα του inventory και των χαρακτήρων. Πώς σας φαίνεται το troll;

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



386DX/33MHz.



4MB RAM και XMS ή NOEMS μνήμη.



Απαιτεί CD-drive διπλής ταχύτητας και στον σκληρό καταλαμβάνει 25MB χωρίς τα saves.



Υποστηρίζει γραφικά 320x400 με 256 χρώματα και κάρτες ήχου SoundBlaster συμβατές.



Το πακέτο περιλαμβάνει 1 CD χωρητικότητας 468MB και μας το έδωσε η Momentum.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Σε γενικές γραμμές, το interface είναι το ίδιο. Ομως επιτέλους διόρθωσαν κάποιες ατέλειές του. Ετσι έχουν αντιστοιχίσει τους τέσσερις χαρακτήρες με τα πλήκτρα F1-F4. Οταν λοιπόν πάρεις ένα αντικείμενο, πάτα ένα από τα παραπάνω πλήκτρα και το εν λόγω αντικείμενο θα μεταφερθεί αυτόματα στο αντίστοιχο inventory, εφόσον φυσικά υπάρχει αντίστοιχη άδεια θέση. Ακόμη περισσότερο, όμως, αν ρίξεις ένα βέλος ή ένα bullet, το αντίστοιχο F1-F4 πλήκτρο το μεταφέρει κατευθείαν στη θέση του (φέρετρα ή σακούλι)!!! Και στα spells όμως υπήρξε σημαντική αλλαγή. Μέχρι τώρα σε όλα τα RPGs με 3-D real time combat, όταν προετοιμάζεις ένα spell ο χρόνος τρέχει με αποτέλεσμα να σε κτυπούν στο ενδιάμεσο. Τώρα για πρώτη φορά ο χρόνος παγώνει και συνεχίζει μόνο αφού κάνεις CAST το εν λόγω spell. Πολύ αποτελεσματικό ειδικά αν σε έχουν περικυκλώσει 6-10 αντίπαλοι και σε χτυπούν από όλες τις μεριές. Κατά τα άλλα, ο χειρισμός έχει παραμείνει ο ίδιος, εκτός από το ότι τώρα μπορείς να κατακτήσεις οποιαδήποτε potion από την inventory screen κάνοντάς την κλικ στο πρόσωπο του χαρακτήρα σου. Το CONTROL PANEL με τα REST, PRAY, MEMORIZE, AUTOMAP, LOAD, SAVE, QUIT κ.λπ. αυτή τη φορά ενεργοποιείται κάνοντας κλικ στο μάτι-icon που υπάρχει κάτω από την πυξίδα κίνησης.

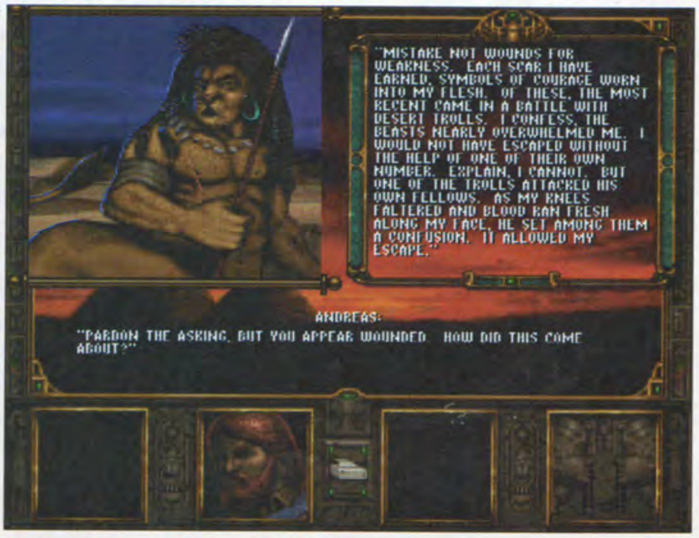
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Μούμιες, φαραώ, μυθικά τέρατα, θαμμένοι ναοί, οβελίσκοι, αρχιερείς θεών της αρχαίας Αιγύπτου συνθέτουν μια μοναδική και πολύ υποβλητική ατμόσφαιρα. Σε συνδυασμό με τα πολύ ρεαλιστικά γραφικά και την εντυπωσιακή μουσική πείθεσαι ότι βρίσκεσαι πράγματι εκεί και ότι η κατάρα του Anhktepot σε κυνηγάει. Η δράση του είναι η καλύτερη που έχω δει σε αντίστοιχο RPG τα τελευταία τρία χρόνια. Τι σας άρεσε στο Dungeon Master; Τα κρυφά κουμπιά, οι μυστικοί τοίχοι, οι αόρατες παγίδες, οι πρωτότυποι εχθροί, τα πάρα πολλά puzzles - σπαζοκεφαλιές; Ε, λοιπόν, θα τα βρείτε όλα εδώ και μάλιστα επαυξημένα.

Το παιχνίδι περιλαμβάνει την έρημο Har' Akir, το χωριό Muhar και εννιά dungeons: τα Shrine of Neferti, Obelisk, Harvest Temple, Temple of Ra, Temple of Set, Royal Burial Hall, Sphinx (σιγά



Αρχαία Αίγυπτος χωρίς γάτες!!! Αν είναι δυνατόν! Εδώ ο cat-warrior Shfaar.

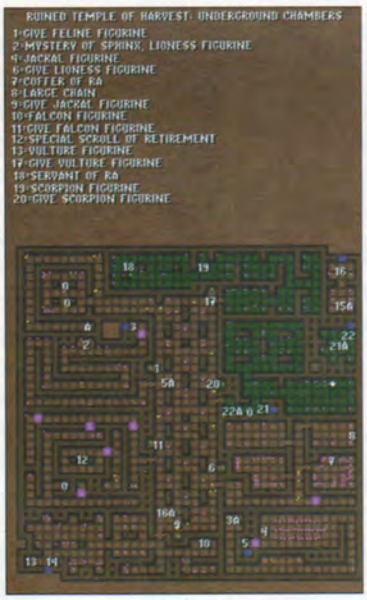


Παίρνοντας χαρακτήρες στην ομάδα σου.



Δύο ακόμη τέρατα που θα σταθούν εμπόδιο στο δρόμο σας.

μην έλειπε), Burial Catacombs και Pharaoh's Rest. Στα 8 από αυτά θα βρεις και από ένα κομμάτι δύο σφραγίδων. Πρέπει να τις ενοποιήσεις και κατόπιν να βάλεις μία στο ναό του Anhktepot και μία στο ναό του Hierophant. Ετσι η σύγκρουσή τους θα είναι αναπόφευκτη και θα επιφέρει το προσωρινό χαμήλωμα των τοίχων του Ra. Τότε, εφόσον έχεις κριθεί κατάλληλος από τη φρουρό της πόλης των νεκρών και σου έχει αποκαλυφθεί η τοποθεσία του Scroll of Return, πρέπει να τρέξεις να τον βρεις και να ξεφύγεις. Πρέπει να επισκεφθείς με τη βοήθεια μιας τυφλής τον Obelisk. Εκεί, βρίσκοντας τα οκτώ κομμάτια δύο παπύρων που ερμηνεύουν την τοιχογραφία που αποκαλείται Stone Prophet, θα πάρεις ένα σημαντικό αριθμό hints για τη λύση μιας σειρά γρίφων. Χωρίς τη μετάφραση του Stone Prophet είναι αδύνατο να τελειώσεις το παιχνίδι. Σημαντικό είναι το γεγονός ότι το RPG είναι ανοικτό σχεδόν καθ' ολοκληρίαν από την αρχή. Μπορείς να επισκεφθείς σχεδόν όλα τα μέρη. Φυσικά, για να προχωρήσεις πιο βαθιά σε αυτά πρέπει να λύσεις μια σειρά αλληλένδετων γρίφων. Για παράδειγμα, από το ναό του Set να πάρεις το βάζο που χρειάζεται για το ναό του Harvest. Από εδώ να πάρεις την αλυσίδα για το Royal Burial Hall ή να μάθεις το μυστικό της Σφίγγας κ.λπ.



Ψάχνοντας όμως όλα αυτά θα αποκαλυφθούν μπροστά σου σιγά-σιγά. Αρχαία Αίγυπτος χωρίς γάτες; Δεν είναι δυνατόν φυσικά. Ετσι στο εν λόγω RPG μιλάς και με τα ζώα και φυσικά με μια γάτα-πολεμιστή. Είναι απαραίτητο στο παιχνίδι να κάνεις μια σειρά καλών πράξεων, γιατί μόνο έτσι θα περάσεις το τεστ του Guardian of the Death Gate ώστε να σου αποκαλυφθεί η τοποθεσία του Scroll of Return.

Οι γρίφοι του βασίζονται στα σημεία αυτά που συγκροτούν τον κόσμο των διάφορων dungeons, κρυφά κουμπιά, teleports, αόρατα σημεία που σου αλλάζουν προσανατολισμό, κρυφοί άνεμοι που σε σπρώχνουν πίσω, pits, δηλητηριασμένα περάσματα και ό,τι άλλο μπορείς να φανταστείς. Η κίνησή σου στην έρημο διευκολύνεται από την ύπαρξη teleports, αν φυσικά έχεις το αντίστοιχο key, που ενεργοποιείται από οπουδήποτε. Μία άλλη κατηγορία γρίφων είναι μια σειρά πράξεων που πρέπει να κάνεις για να φέρεις τα πράγματα στη σωστή τους σειρά.

Τέλος, κάτι πολύ σημαντικό: το παιχνίδι διαρκεί για ένα μέσο χρήστη γύρω στις 40-50 ώρες!!! Δηλαδή, η σχέση τιμής/απόδοσης είναι εξαιρετική.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα από τα καλύτερα RPGs του στιλ Dungeon Master που έχουν κυκλοφορήσει. Διαθέτει σημαντική ανανέωση ως προς το σενάριο, πάρα πολύ καλά γραφικά, σπουδαία ηχητικά εφέ, speech και μουσική, ενώ περιλαμβάνει επιτέλους και πολύ αξιόλογη δράση. Σίγουρα το κορυφαίο του είδους ανάμεσα στις τελευταίες προσπάθειες της SSI.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΔΡΑΣΗ	92
ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ	92

92%

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΟ RPG

Πάρε το μαχαίρι και πήγαινε ΝΕ στη σκηνή. Μίλα με την τυφλή. Πήγαινε όλο EAST στο πηγάδι. Πάρε ό,τι βρεις. Κατέβα κάτω, πάρε τη γυναίκα και τηλεμεταφέρσου στο χωριό. ('Η πήγαινε σε αυτό. Μίλα σε όλους. Ενα παιδί σου δίνει ένα χάρτη της περιοχής.

Πάρε τον Piotra thief.) Πηγαίνοντας SE από το χωριό βρίσκεις τον Trajan Khef, έναν Ranger/cleric. Τώρα ξαναγύρνα στο πηγάδι. Κατέβα κάτω (Shriene of Neferti). Βρες τα 2 eyes of Neferti helm of Telepathy και το 1ο κομμάτι σφραγίδας. Γύρνα στη σκηνή της τυφλής. Με τη βοήθειά της εντόπισε τον Obelisk (είναι σε ΝΕ πορεία από το χωριό). Μπες μέσα. Μόλις φύγει η τυφλή, βγες και πήγαινε λίγο ΝΕ. Πάρε τον λιονταράνθρωπο. Ξαναμπές στον Obelisk. Μίλα στο φάντασμα. Εξερεύνησε όλα τα επίπεδά του. Κατόπιν επισκέπτεσαι κατά σειρά τα Temple of Set και Temple of Harvest. Μετά η επιλογή είναι Sphinx. Στη συνέχεια δική σου. Και φυσικά πρόσεχε, η κατάρα του Anhktepot θα σε ακολουθεί παντού.

■

ADVENTURE

REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

THE JOURNEYMAN PROJECT

Το Journeyman Project κατόρθωσε με έναν ιδιόμορφο τρόπο να γίνει "cult" στο χώρο των adventure games. Η πρώτη εμφάνισή του στον Macintosh ήταν αρκετά καλή. Τα προβλήματα όμως άρχισαν όταν έγινε η μεταφορά του στα PCs. Το παιχνίδι ήταν πολύ-πολύ αργό και ξεσήκωσε θύελλα διαμαρτυριών από τους χρήστες τόσο προς την εταιρία όσο και προς τον ειδικό Τύπο διότι στα reviews του δεν επεσήμαινε το γεγονός αυτό. Λίγο αργότερα, η εταιρία διακίνησης είχε την πρωτοφανή ιδέα να "αφαιρέσει" μια σειρά animated sequences και άλλων σκηνών που "βάραιναν" το πρόγραμμα, έτσι ώστε να γίνει πιο γρήγορο!!! Η έκδοση αυτή ονομάστηκε JOURNEYMAN PROJECT TURBO και προκάλεσε πάταγο, με την αρνητική όμως έννοια του όρου. Εκατοντάδες χρήστες που έτρεξαν να αγοράσουν το συγκεκριμένο πακέτο το επέστρεψαν διαμαρτυρόμενοι για τις "κομμένες σκηνές" του adventure. Ο ειδικός Τύπος σημείωσε το γεγονός και προειδοποιούσε πλέον για τις αλλαγές που έχουν σημειωθεί. Γενικός χαμός δηλαδή, με αποτέλεσμα κανείς πια να μην είναι ικανοποιημένος. Ούτε αυτοί που είχαν αγοράσει το πρωτότυπο, που ήταν τόσο αργό ώστε να καταριούνται την ώρα και τη στιγμή, ούτε και οι αγοραστές της TURBO έκδοσης που άλλο ήθελαν και άλλο αγόρασαν.

7th GUEST, MYST, JOURNEYMAN PROJECT, QUANTUM GATE: Τα computer games που θεωρήθηκαν οι πραγματικά multimedia παραγωγές. Τα computer games που άνοιξαν το δρόμο για τον μετέπειτα κατακλυσμό των αντίστοιχων παραγωγών. JOURNEYMAN PROJECT: Ενα κορυφαίο adventure, που όμως δείχνει με τον πιο τραγικό τρόπο ότι δεν αρκεί η "απλή" μεταφορά ενός προγράμματος από τον Mac στα PCs, αλλά απαιτείται ο επανασχεδιασμός του.

του Αντρέα Τσουρινάκη

Ηδη έχει προαναγγελθεί το JOURNEYMAN PROJECT 2: BURRIED IN TIME. Ενα demo του που είχα την ευκαιρία να δω δείχνει πολύ εντυπωσιακό. Το user-interface του έχει τελειοποιηθεί προς πιο θετική κατεύθυνση. Υπάρχουν ακόμη καλύτερα γραφικά και amimation, αλλά δείχνει - τουλάχιστον στο demo - ότι έχει τα συμπτώματα της συντριπτικής πλειοψηφίας των προγραμμάτων που τρέχουν κάτω από Windows: αργό access time. Φυσικά, καμία σύγκριση με τον πρόγονό του. Οσοι έχουν παίξει King's Quest 7 θα καταλάβουν τι εννοώ.

Στο πιο πάνω πλαίσιο λοιπόν και αφού κατορθώσαμε να βρούμε την αυθεντική έκδοση του JOURNEYMAN PROJECT, αποφασίσαμε την παρουσίασή του.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η υπόθεση διαδραματίζεται στην Caldoria το 2318. Πριν από 133 χρόνια συνέβη ένα γεγονός καθοριστικό για το μέλλον της ανθρωπότητας. Η





πιλότος ενός εμπορικού σκάφους, ενώ μετέφερε υλικό για το κτίσιμο αποικιών σύμφωνα με το Morimoto Mars Colony project, συνάντησε στιγμιαία ένα σκάφος εξωγήινων. Οσο και αν το τελευταίο εξαφανίστηκε σε κλάσματα του δευτερολέπτου, το γεγονός είχε καταγραφεί από τα όργανα του σκάφους. Σιγά-σιγά οι αποικίες στον πλανήτη Αρη άρχισαν να εξαπλώνονται, ενώ ταυτόχρονα στον Κρόνο και τον Ποσειδώνα κτίζονταν ερευνητικά κέντρα για την περαιτέρω εξερεύνηση του διαστήματος. Στη Γη, η οικοδόμηση έλαβε τη μόνη δυνατή πια κατεύθυνση: προς τα πάνω. Η ανάπτυξη της ειδικής τεχνολογίας σε σχέση με τη βαρύτητα οδήγησε στο κτίσιμο ολόκληρων πόλεων πάνω από τον πλανήτη Γη. Η Caldoria ήταν η πρώτη των ουράνιων πόλεων που επισήμως ξεκίνησε τη λειτουργία της το 2300. Οκτώ χρόνια αργότερα, έγινε η πρώτη "πλήρης" επαφή με εξωγήινους. Αντιπρόσωποι ενός εξωγήινου πολιτισμού με την ονομασία "Cyrollans" επισκέφθηκαν τη Γη. Σκοπός της επίσκεψης ήταν να προσκληθεί η ανθρωπότητα στην οργάνωση "Symbiotry of Peaceful Beings", που σκοπό είχε την ανταλλαγή γνώσης και πολιτισμού. Οι Cyrollans έδωσαν δέκα χρόνια καιρό για να σκεφτούμε και να μελετήσουμε την πρότασή τους.

Εν τω μεταξύ, ανακαλύφθηκε το ταξίδι μέσα στο χρόνο. Αν και αρχικά είχε σχεδιαστεί σαν μια πύλη προς το παρελθόν, σύντομα έγινε αντιληπτό ότι η ανακάλυψη αυτή έκρυβε τεράστιους κινδύνους για την ανθρωπότητα. Για το λόγο αυτόν η παγκόσμια διακυβέρνηση δημιούργησε μια ειδική αστυνομία, γνωστή με το όνομα Temporal Protectorate.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Presto Studios
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-drive
ΤΥΠΟΣ
3-D rendered photorealistic adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο

Εσύ είσαι ένα μέλος του ειδικού αυτού αστυνομικού σώματος. Σκοπός σου είναι να προστατεύσεις τον Πήγασσο, τη μοναδική χρονο-μηχανή, που βρίσκεται στο κτίριο Temporal Security Annex.

Είναι γνωστό ότι, καθώς η τεχνολογία εξελίσσεται και δημιουργεί τέτοια επιτεύγματα, ο κίνδυνος παραμονεύει. Ο εφιάλτης σου μόλις έχει αρχίσει. Σύντομα θα μάθεις για τον Dr Elliot και ένα απίστευτο ταξίδι σου μέσα στο χρόνο θα ξεκινήσει.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του στη βασική ανάλυση των Windows 640x480 σε 256 χρώματα είναι εξαιρετικά. Πάρα πολύ καλά σχέδια, εκπληκτικά animated sequences, ένα πραγματικά science-fiction περι-





βάλλον. Η οθόνη, που διακρίνεται για τη σχεδιαστική πρωτοτυπία της, στο κεντρικό παράθυρο δείχνει αυτά που βλέπεις μέσω του Biotech Interface που φοράς. Κάτω δεξιά υπάρχουν τα πλήκτρα κίνησης, καθώς και το Chip Bank, όπου βάζοντας τα αντίστοιχα chips ενεργοποιούνται αντίστοιχες λειτουργίες κάθε φορά όπως η SAVE/LOAD ρουτίνα, ο ειδικός χάρτης κ.λπ. Σημειώστε εδώ ότι μόνο ένα τέτοιο chip μπορεί να είναι ενεργό κάθε φορά. Στο κάτω μέρος της βασικής οθόνης υπάρχει το inventory σου και στα δεξιά του το Recall Button με το οποίο γυρνάς αυτόματα στο σταθμό, αν είσαι σε κάποια time zone. Στα αριστερά του κυρίως παραθύρου υπάρχει η συ-

ADVENTURE REVIEW



σκευή τεχνητής νοημοσύνης που φροντίζει να σε ενημερώνει για μια σειρά ζητημάτων. Το manual δυστυχώς δεν εξηγεί καλά το γενικότερο χειρισμό της περιπέτειας. Για να πάρεις ένα αντικείμενο πατάς το αριστερό πλήκτρο του mouse σε αυτό και κρατώντας το πατημένο το μεταφέρεις στο inventory σου. Μία σειρά λειτουργιών γίνεται με απευθείας κλικ πάνω στην κυρίως οθόνη της δράσης. Ετσι, για παράδειγμα, για να ανοίξεις μια πόρτα κάνεις κλικ σε αυτήν, ενώ για να ενεργοποιήσεις ένα "κλειδωμένο" control panel κάνεις κλικ σε αυτό και μετά πληκτρολογείς το συνδυασμό-νούμερο χωρίς να βλέπεις τα νούμερα αυτά, απλώς ακούγοντας τους αντίστοιχους ήχους.

Προσέξτε λοιπόν να κάνετε κλικ οπουδήποτε νομίζετε ότι μπορεί να συμβεί κάτι. Πάρα πολλές φορές τα αντίστοιχα buttons που θέλετε να ενεργοποιήσετε δεν είναι ευδιάκριτα. Σε γενικές γραμμές όμως δεν θα συναντήσετε προβλήματα με το χειρισμό της περιπέτειας.



Σημειώστε μόνο τα εξής: Το πλήκτρο "M" περνά την εισαγωγή. Το πλήκτρο "I" ενεργοποιεί ή όχι το SAVE/LOAD panel. Το τελευταίο ενεργοποιείται και από το αντίστοιχο chip που υπάρχει στο inventory. Κάνοντας διπλό κλικ στο όνομα του αντικειμένου στο inventory, παίρνεις μια αναλυτική περιγραφή του. Γυρνάς πίσω κάνοντας κλικ στο σχήμα στα αριστερά του Object analysis.

Τέλος, τα Saves είναι υπό τη μορφή txt αρχείων και το παιχνίδι δεν δημιουργεί ειδικό directory. Ετσι πρέπει να δημιουργήσετε εσείς ένα πριν ξεκινήσετε το παιχνίδι και να σώζετε τα saves μέσα σε αυτό.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι πειστική. Το σενάριο, τα γραφικά, οι ήχοι αλλά και το ειδικό user interface πείθουν ότι βρίσκεσαι κάπου αλλού, στο διάστημα, στο μέλλον. Η δράση του είναι αρκετά καλή και παρουσιάζει αρκετές πρωτοτυπίες.

Αρκετοί γρίφοι λύνονται με δύο τρόπους, έναν ειρηνικό και ένα βίαιο. Ενα μέλος, όμως, της Temporal Protectorate πρέπει να καταφεύγει στη βία μόνον όταν δεν μπορεί να κάνει διαφορετικά. Στο παιχνίδι υπάρχει και σκορ, το οποίο είναι συνάρτηση του πόσες φορές χρησιμοποίησες κάθε time zone (όσο λιγότερο τόσο καλύτερο), πόση ενέργεια έχεις ολοκληρώνοντας κάθε time zone και φυσικά των "ειρηνικών" λύσεων που πρέπει να δίνεις. Θα αναγκαστείς να ταξιδεύεις σε διάφορες περιοχές και σε διαφορετικές χρονολογίες όπως στα 2.000.000 χρόνια π.Χ., όταν στη Γη κυριαρχούσαν οι δεινόσαυροι. Σε κάθε τέτοια περιοχή θα βρίσκεις από ένα Historical Log Disk, που είναι απαραίτητο για τη σωστή "επαναφορά" της συγκεκριμένης χρονικής περιόδου σε περίπτωση ανωμαλίας. Σημαντικό μέρος της δράσης του παιχνιδιού συνίσταται στο να "επιδιορθώνεις" τις περιόδους που έχουν κάποιο πρόβλημα, κατόπιν επίσκεψης φυσικά. Οι γρίφοι του ποικίλλουν σε δυσκολία και περιεχόμενο. Στη δυσκολία τους πάντως συμβάλλει η προβληματική λειτουργία του παιχνιδιού.

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ

Δεν μπόρεσα να βρω πιο δόκιμο τίτλο. Με αυτόν εννοώ τα προβλήματα που εμφανίζονται σε σχέση με την κανονική ροή του παιχνιδιού. Τα κυριότερα προβλήματα εντοπίζονται στο πολύ αργό acces time ακόμη και σε έναν 486 και στα επίσης πολύ αργά animated sequences του παιχνιδιού. Δυστυχώς, για μία ακόμη φορά αποδεικνύεται ότι το QUICK Time δεν είναι η καλύτερη τεχνική για τη δημιουργία-παίξιμο αντίστοιχων σκηνών στα computer games. Ολα τα παιχνίδια του είδους συνηγορούν σε αυτό. Ετσι η κα-

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Μίνιμουμ 386DX/33MHz (486DX/66MHz).



8 MB RAM.



Κάρτες ήχου SoundBlaster ή Pro Audio Spectrum και CD drive διπλής ταχύτητας.



SVGA κάρτα γραφικών.



Το πακέτο περιλαμβάνει 1 CD χωρητικότητας 475 MB.





νονική έκδοση είναι έντονα προβληματική όσον αφορά στην ταχύτητα του παιχνιδιού και δεν συνίσταται σε όσους έχουν "προβληματικά" νεύρα. Από την άλλη πλευρά, η Turbo έκδοση έχει "κόψει" πάρα πολλές animated sequences σκηνές. Εσείς διαλέγετε, εσείς παίρνετε - ανάλογα με το χαρακτήρα σας.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας στρίψε αριστερά (κοιτάς NORTH). Πήγαινε ένα βήμα μπροστά προς το γραφείο και πάρε την Transport Card. Βάλε την στο inventory σου. Στρίψε αριστερά (κοιτάς WEST) και πήγαινε ένα βήμα μπροστά. Στρίψε αριστερά (κοιτάς SOUTH) και πήγαινε ένα βήμα μπροστά. Στρίψε δεξιά (WEST), κάνε κλικ στην πόρτα και την ανοίγεις. Πήγαινε δύο βήματα μπροστά και στρίψε αριστερά (SOUTH). Πήγαινε ένα βήμα μπροστά και κάνε κλικ στην πόρτα. Την ανοίγεις. Βγες έξω και στρίψε αριστερά. Στο ασανσέρ πάτα το κουμπί για να έρθει. Κατέβα στον 1ο όροφο. Πήγαινε στον transporter, στάσου μπροστά του και κάνε κλικ πάνω του. Οταν ανοίξει, μπες μέσα του. Βάλε την card στο slot στα δεξιά σου και πάτα το Security Annex button. Μετά πήγαινε ευθεία στην ειδική πόρτα και κάνε κλικ. Πληκτρολόγησε τον κωδικό "Temporal Security Annex Entry Code" από το manual στη σελίδα 9. Αγνόησε τα συνεχή και εκνευριστικά μηνύματα ότι έχεις αργήσει. Ούτε καμιά επίπτωση έχουν αλλά και ούτε υπάρχει περίπτωση να φτάσεις γρηγορότερα. Μπες μέσα και στρίψε αριστερά. Στην ειδική πόρτα μπες μέσα και πήγαινε στα 3 monitors. Κάνε κλικ στο κατάλληλο slot. Ενεργοποιείς το αριστερό monitor. Πληκτρολόγησε ξανά τον κωδικό Monitor Access, από τη σελίδα 9 του manual. Δες τις 3 βίντεο-επιλογές. Μαθαίνεις για την πρώτη σου αποστολή. Κάνε κλικ στο RTN πλήκτρο για να φύγεις. Ενεργοποιούνται οι συναγερμοί. Κατευθύνσου στο READY ROOM, όπως σου είπαν και στις οδηγίες, και προχώρησε στα Bio Support Suit generator. Κάνε κλικ και πάρε την biosuit. Στα δεξιά σου υπάρχει ένα cabinet. Κάνε κλικ στο μπλε γυαλί για να το ανοίξεις και πάρε το JOURNEYMAN KEY. Κάνε κλικ στο ντουλάπι από κάτω και πάρε τα mapping biochip και pegasus biochip. Φύγε και πήγαινε στο διάδρομο στα δεξιά. Ανοιξε την πόρτα, πάρε το ασανσέρ και κατέβα κάτω. Προχώρα προς την time machine μέχρι να ανοίξει...

Η συνέχεια επί της οθόνης σας.





ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Μία από τις πολυσυζητημένες multimedia παραγωγές. Πολύ καλό science-fiction σενάριο, πλούσια δράση, εντυπωσιακότατα γραφικά και κατακλυσμός ήχων. Αλλά και μία ακόμη φτωχή μεταφορά ενός προγράμματος από τον Macintosh στα PCs. Υπερβολικά αργό στο φόρτωμα των οθονών και τα animated sequences.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΔΡΑΣΗ	85
ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ	30

50%

■

MV PREMIUM 3-D & PAW-200

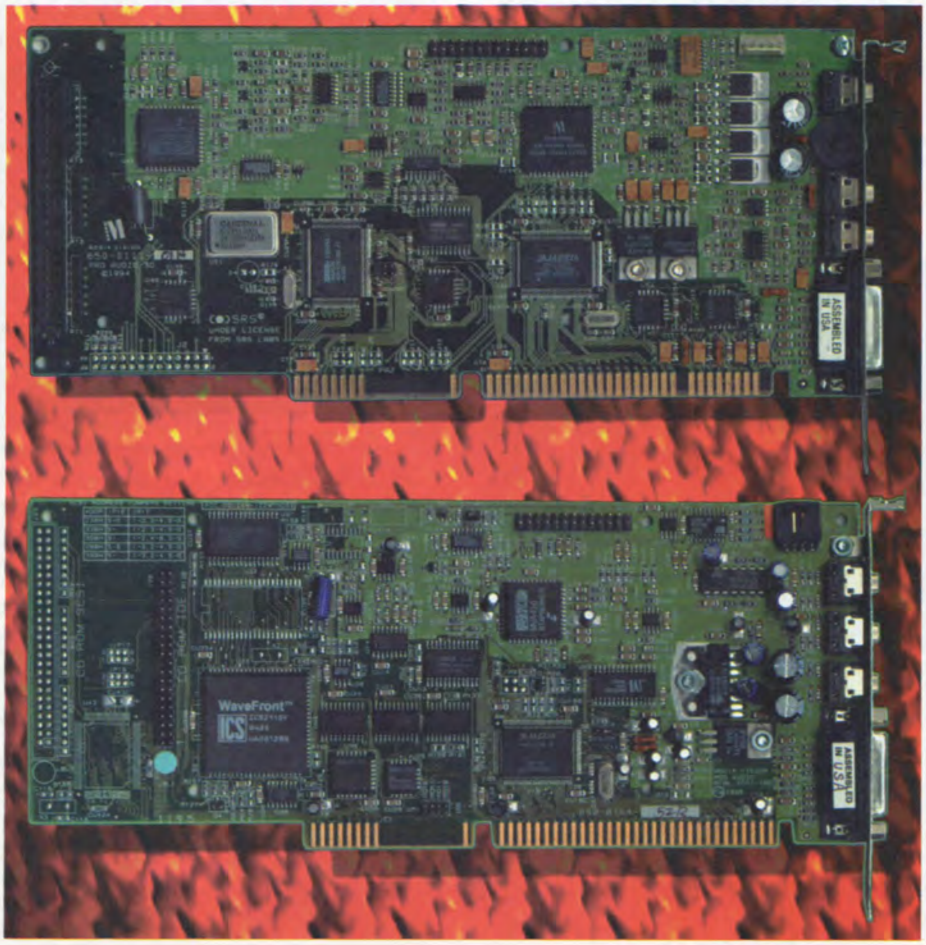
Οι δύο κάρτες που παρουσιάζουμε είναι χαρακτηριστικά δείγματα των δύο νέων οικογενειών της Media Vision, οι οποίες αποτελούν την πρόταση της εταιρίας για την κάλυψη των σημερινών, ιδιαίτερα απαιτητικών εφαρμογών multimedia.

Οι νέες "φουρνιές"

του Κοσμά Μπενέκου
kosmega@compulink.gr

Η Media Vision είναι μία εξαιρετικά δραστήρια εταιρία που πολλές φορές έχει αποδείξει ότι μπορεί να παρακολουθεί τις ανάγκες των χρηστών ή ακόμη και να τις προλαβαίνει. Τελευταίο παράδειγμα της ερευνητικής της εργασίας ήταν η παρουσίαση στη CeBIT μιας νέας τεχνολογίας σύνθεσης ήχου, η οποία υπόσχεται καλύτερα αποτελέσματα από την τεχνική wavetable που χρησιμοποιείται σήμερα στις κορυφαίες κάρτες ήχου.

Συγκεκριμένα, η νέα τεχνική waveguide, προκειμένου να συνθέσει τον ήχο, δεν χρησιμοποιεί ψηφιοποιημένα δείγματα ήχων αλλά πληροφορίες που αφορούν στα φυσικά χαρακτηριστικά του οργάνου. Με δύο λόγια, ενώ το wavetable αποθηκεύει τον ήχο ενός οργάνου, το waveguide αποθηκεύει το ίδιο το όργανο! Είναι ευνόητο ότι οι δυνατότητες "ερμηνείας" μουσικών κομματιών και παραγωγής νέων εφέ θα αυξηθούν κατακόρυφα.



Μήπως όλα αυτά σας εντυπωσίασαν; Μάλλον δεν έχετε άδικο, αφού παρόμοια ένιωσαν και 50 δημοσιογράφοι, μέλη της επιτροπής που απένειμε στη Media Vision το "Oscar της CeBIT". Δυστυχώς, όμως, το waveguide δεν είναι ακόμη έτοιμο και θα χρειαστεί να κάνουμε λίγη υπομονή μέχρι να το δούμε να ενσωματώνεται στις κάρτες ήχου της εταιρίας.

Μέχρι τότε όμως, μπορούμε να "γευτούμε" μία άλλη τεχνική που έρχεται να βάλει τον ήχο σε περιβάλλον 3D! Ο λόγος για το Sound Retrieval System (SRS) 3-D audio των SRS Labs. Πρόκειται για μία επέκταση του γνωστού Stereo που σκοπό έχει να αποδώσει πολύ πιο πειστικά το "χώρο" όπου βρίσκονται διάφορες πηγές ήχου. Ενώ με το Stereo ο ιδεατός χώρος ήταν αυτός που βρισκόταν ανάμεσα στα δύο ηχεία, τώρα αυτός ο χώρος διευρύνεται ενώ ταυτόχρονα αποκαθίσταται μια ισορροπία ανάμεσα στις συχνότητες κάνοντας τον ήχο να ακούγεται πιο φυσικός. Το κλειδί σε όλα αυτά είναι η παραγωγή ήχων που σκοπό έχουν να αναπληρώσουν τα έμμεσα ηχητικά κύματα (που προέρχονται από αντανακλάσεις στο γύρω χώρο) κάνοντας την 3-D ακρόαση δυνατή ακόμη και χωρίς να βρίσκεστε σε κάποιο συγκεκριμένο σημείο όπως απαιτείται από το Stereo.

PREMIUM 3-D

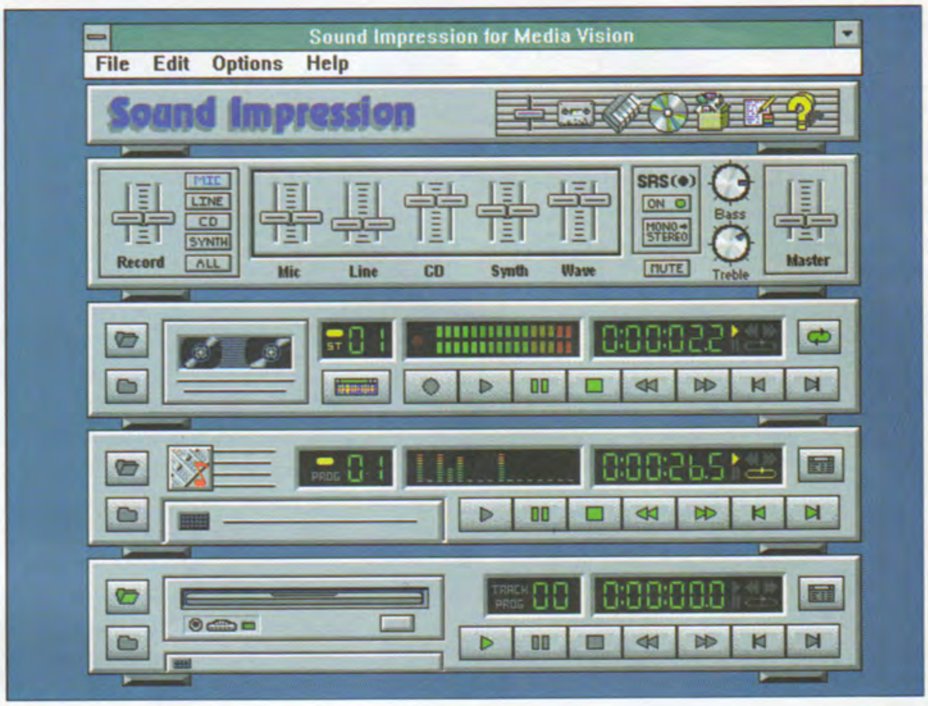
Οπως γίνεται αντιληπτό και από το όνομά της, αυτή η κάρτα χρησιμοποιεί την τεχνική SRS για πιο πιστή απόδοση. Βέβαια, πιθανότατα θα σας δημιουργήθηκαν απορίες για το κατά πόσο είναι εφαρμόσιμη αυτή η τεχνική στις υπάρχουσες εφαρμογές. Το καλό στην όλη υπόθεση είναι ότι η υποστήριξη είναι καθολική, αφού η ενεργοποίηση του SRS γίνεται από το software μείκτη της κάρτας και εφαρμόζεται σε όλες τις πηγές. Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να απολαύσετε τα χαρακτηριστικά του SRS, ενώ παίζετε κάποιο παιχνίδι με FM ήχο, σε αρχεία WAV (ακόμη και μονοφωνικά!) ή ακόμη και σε οποιοδήποτε Line-In όπως αυτό του CD.

Στον τομέα της συμβατότητας, η Premium 3-D εμφανίζεται βελτιωμένη σε σχέση με την προκάτοχό της Pro Audio Spectrum, αφού υποστηρίζεται πλέον και η SB Pro, εξασφαλίζοντας ομαλή συνεργασία με το σύνολο των εφαρμογών.

Στο wave τμήμα η Premium 3-D εμφανίζεται επίσης βελτιωμένη, αφού η δειγματοληψία ανέβηκε από τα 44KHz στα 48KHz, φθάνοντας σε επιδόσεις το πρότυπο Windows Sound System.

Στο τμήμα MIDI χρησιμοποιείται το καθιερωμένο OPL3 με FM σύνθεση που αποτελεί τη βασική επιλογή από τους κατασκευαστές λόγω του χαμηλού κόστους και της συμβατότητας με τις υπάρχουσες εφαρμογές. Βέβαια, η απόδοση του συγκεκριμένου synthesizer δεν θα ικανοποιήσει ακόμη και τους χρήστες με μέτριες απαιτήσεις, γι' αυτό υπάρχει η δυνατότητα αναβάθμισης με τη μορφή μιας daughterboard που χρησιμοποιεί την τεχνική wavetable.

Η επέκταση αυτή χρησιμοποιεί ηλεκτρονικά της Korg, η οποία είναι ίσως το κορυφαίο όνομα στο χώρο των επαγγελματικών synthesizers αποτελώντας εγγύηση για την ποιότητα των δειγμάτων. Τα δείγματα περιέχονται σε μνήμη ROM μεγέθους 4MB, κάτι που εξασφαλίζει την πληρότητά τους, ενώ υπάρχουν επίσης εφέ reverb και chorus. Η διάταξη ακολουθεί το πρότυπο General MIDI, ενώ η πολυφωνία το υπερβαίνει έχοντας τη δυνατότητα παιξίματος 32 νοτών ταυτό-

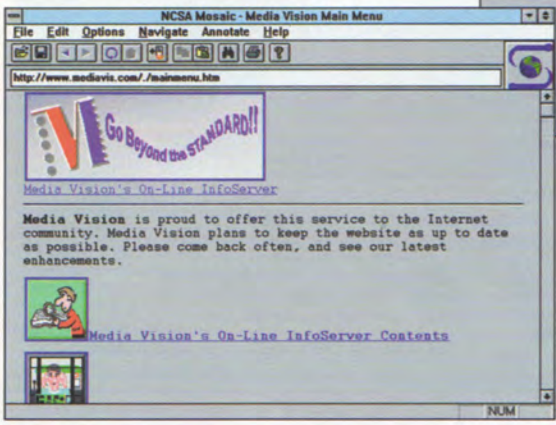




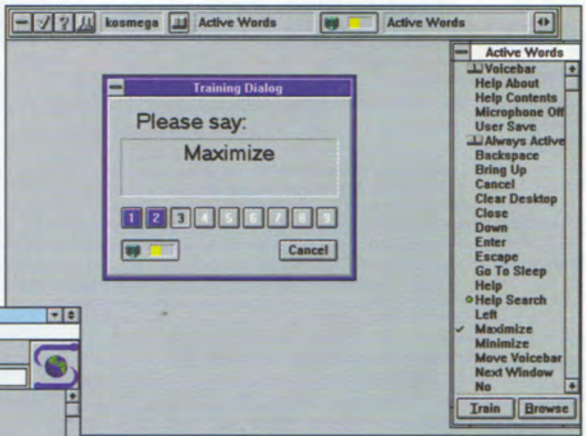
ΠΙΝΑΚΑΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗ
PREMIUM 3-D

Sampling: 48KHz, 16bit, Stereo
MIDI: OPL3/Korg wavetable
CD-ROM interface: SCSI/Panasonic - Sony - Mitsumi
Software: MidiSoft Sound Impression-Recording Session, Talk->To Plus Voice Control, Monologue Text-to-Speech for Windows
Περιλαμβάνεται μικρόφωνο
Τιμή: 45.000 + ΦΠΑ
Διάθεση: Infoquest, Α. Πάντου 25, Καλλιθέα, 176 71, Τηλ.: 9248080, Fax: 9232345

χρονα. Οσον αφορά στη σύνδεση με CD, υπάρχουν δύο μοντέλα με διαφορετικές δυνατότητες. Το πρώτο έχει ενσωματωμένο SCSI-2 controller με μέγιστο ρυθμό συνεχούς μεταφοράς 2.5MB/s που υπερκαλύπτει τις ταχύτητες των σημερινών CD drives, ενώ το δεύτερο ικανοποιεί τους χρήστες που είναι κάτοχοι πιο παλιών drives, αφού υποστηρίζει σύνδεση με Panasonic, Sony και Mitsumi.



Εδώ βλέπουμε την Web Page της εταιρίας Media Vision.

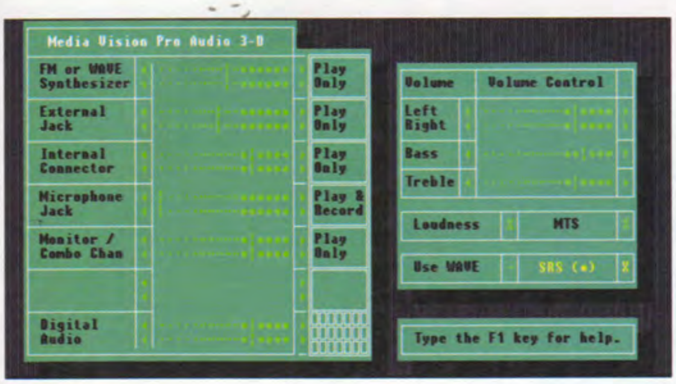


PRO AUDIO WAVETABLE (PAW) 200

Η PAW-200 προσφέρει μια γρήγορη λύση σε εκείνους που χρειάζονται μια κάρτα με υψηλή συμβατότητα, πιστότητα στην απόδοση με χρήση wavetable, δυνατότητα επέκτασης και ταυτόχρονα χαμηλή τιμή.

Πράγματι, όσον αφορά στη συμβατότητα, υποστηρίζεται η SB Pro για στερεοφωνική απόδοση, εξασφαλίζοντας ομαλή λειτουργία σε όλες τις εφαρμογές DOS. Στο περιβάλλον Windows γίνεται χρήση ειδικών drivers που επιτρέπουν την εκμετάλλευση των επιπλέον χαρακτηριστικών της κάρτας φθάνοντας τη μέγιστη συχνότητα ψηφιοποίησης και εδώ στα 48KHz.

Στο τμήμα MIDI, εκτός από το καθιερωμένο OPL3, έχουμε ενσωματωμένο στη βασική σύνθεση και ένα wavetable synthesizer της ICS με 512KB δειγμάτων ήχου σε ROM που συμφωνούν με το πρότυπο General MIDI. Παρά την καλή απόδοση του synthesizer (ιδιαίτερα μας άρεσαν τα κρουστά και το πιάνο) υπάρχει η δυνατότητα αναβάθμισης στα επαγγελματικά επίπεδα που προσφέρει η daughterboard της Korg, καθιστώντας την PAW-200



ιδανικό εργαλείο για τον μουσικό ή απλά ιδανικό σύντροφο του χρήστη που θέλει να απολαμβάνει τη μουσική σε όλο της το μεγαλείο.

Κάτι που δεν υπάρχει στην PAW-200 είναι η υποστήριξη του SRS 3-D, αλλά μπορείτε να καταφύγετε στο αμέσως μεγαλύτερο μοντέλο της σειράς, την PAW-300, η οποία προσφέρει και περισσότερο software.

Η κάρτα που είχαμε διέθετε μόνο IDE CD-ROM interface, αλλά υπήρχαν κενές θέσεις πάνω στην πλακέτα χαρακτηρισμένες, μάλιστα, για το βύσμα και τον controller SCSI. Αυτό σημαίνει ότι πιθανότατα θα υπάρξει και έκδοση με δυνατότητα σύνδεσης σε SCSI drives, απαλλάσσοντας έτσι τους χρήστες από το πρόσθετο κόστος αγοράς ενός ξεχωριστού SCSI controller.

ΣΥΝΟΠΤΙΚΑ

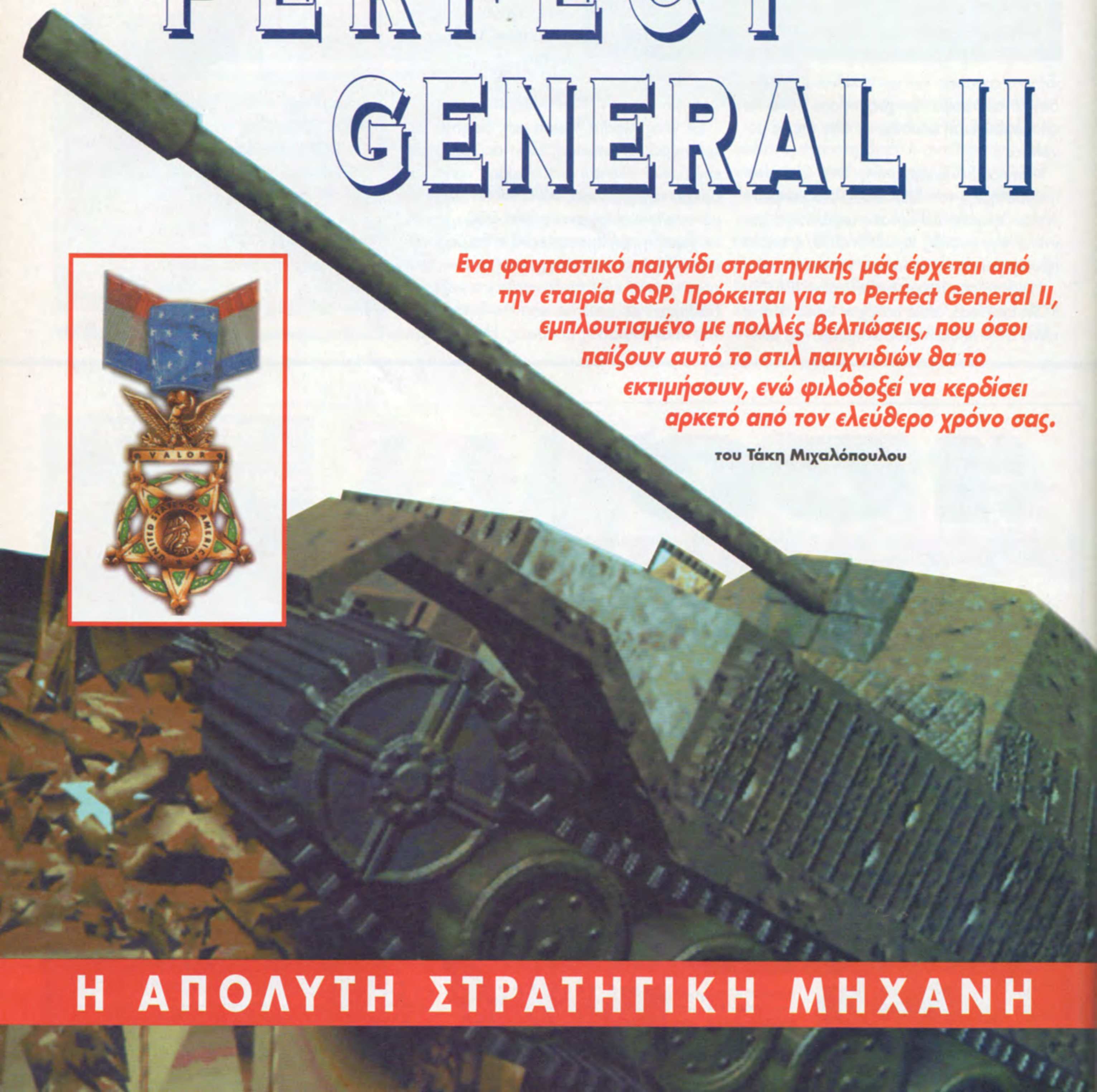
Οι νέες Media Vision μας άφησαν τις καλύτερες εντυπώσεις, τόσο από πλευράς επιδόσεων όσο και από πλευράς τιμής. Ιδιαίτερα συμφέρουσα, λόγω του ενσωματωμένου wavetable, είναι η PAW-200 η οποία σε χαμηλή τιμή προσφέρει ό,τι θα μπορούσε να ζητήσει ένας σύγχρονος gamer, ενώ ταυτόχρονα έχει τη δυνατότητα να αναβαθμιστεί σε επίπεδα που θα ζητούσε ένας επαγγελματίας μουσικός. Η Premium - λίγο ακριβότερη βέβαια - χάρη στο SRS 3-D προσφέρει ηχητικές απολαύσεις που σε συνδυασμό με το wavetable της Korg δύσκολα περιγράφονται! Ο καλύτερος τρόπος να καταλάβετε τι εννοούμε είναι να τις ακούσετε!

■

ΠΙΝΑΚΑΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗ
PAW-200

Sampling: 48KHz, 16bit, Stereo
MIDI: OPL3/Korg wavetable
CD-ROM interface: IDE
Software: MidiSoft Sound Impression-Recording Session, Epic Pinball, Night Raid
Τιμή: 39.900 + ΦΠΑ
Διάθεση: Infoquest, Α. Πάντου 25, Καλλιθέα, 176 71, Τηλ.: 9248080, Fax: 9232345

PERFECT GENERAL II



Ενα φανταστικό παιχνίδι στρατηγικής μάς έρχεται από την εταιρία QQP. Πρόκειται για το Perfect General II, εμπλουτισμένο με πολλές βελτιώσεις, που όσοι παίζουν αυτό το στιλ παιχνιδιών θα το εκτιμήσουν, ενώ φιλοδοξεί να κερδίσει αρκετό από τον ελεύθερο χρόνο σας.

του Τάκη Μιχαλόπουλου

Η ΑΠΟΛΥΤΗ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΜΗΧΑΝΗ

STRATEGY REVIEW

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΑ ΜΥΑΛΑ

Εταιρία
QQP
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί
Κατηγορία
Strategy Wargame
Δυσκολία
Μέση

Στο Perfect General II έχετε την ευκαιρία να αντιμετωπίσετε μέσω διάφορων σεναρίων τον ίδιο σας τον εαυτό, φτάνοντας στα οριακά σας σημεία. Το πακέτο που συνοδεύει το παιχνίδι είναι αρκετά εντυπωσιακό και έρχεται με τρία manuals. Το πρώτο είναι Instructions, rules & tactics, ενώ τα άλλα δύο περιέχουν τους χάρτες στους οποίους θα πρέπει να καταστρώσετε τα επιθετικά ή αμυντικά σας σχέδια. Τα σενάρια του παιχνιδιού είναι πάρα πολλά (βοηθάει άλλωστε και το αποθηκευτικό μέσο, το CD), ενώ υπάρχουν και μερικά που έχουν επιλεγεί από παλιές ιστορικές μάχες (99 στο σύνολο). Εχετε επίσης αρκετά είδη όπλων για να φέρετε εις πέρας κάθε αποστολή σας, τα οποία ξεκινούν από ένα σώμα μηχανικών και φθάνουν έως μία μοίρα αεροπλάνων.

Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή, για έναν πιο εξονυχιστικό έλεγχο του παιχνιδιού. Η εισαγωγή βρίσκεται στα συνηθισμένα επίπεδα, καθώς όλες πια οι εταιρίες ξεκινούν τις παραγωγές τους μέσω κάποιου fli. Βέβαια, υπάρχουν μερικά fli τα οποία ξεχωρίζουν (λ.χ. η εισαγωγή του Bioforce) αλλά το Perfect General II δεν είναι ένα παιχνίδι που θα προσπαθήσει να μας δελεάσει με μια τέλεια εισαγωγή αλλά με το περιεχόμενό του. Κατά τη διαδικασία της εισαγωγής στο παιχνίδι εμφανίζεται ένας στρατηγός - δώστε προσοχή στα hints που θα σας δώσει, ίσως να σας χρησιμεύσουν αργότερα στο παιχνίδι. Αφού παρακολουθήσετε λοιπόν την εισαγωγή, θα περάσετε στο κυρίως μενού που περιλαμβάνει τις εξής επιλογές:



- **New game:** Από εδώ μπορείτε να ξεκινήσετε ένα single ή campaign scenario.

α) Single scenario: Είναι η πρώτη επιλογή του New game και διαλέγοντάς το μπορείτε να παίξετε σε ένα από τα διαθέσιμα σενάρια ως επιτιθέμενος ή αμυνόμενος ή και τα δύο. Εδώ υπάρχουν πάρα πολλές επιλογές για να ικανοποιήσουν τις απαιτήσεις του χρήστη, αλλά ο χώρος δεν μας επιτρέπει να τις περιγράψουμε εκτενέστερα.

β) Campaign: Το Perfect General II περιλαμβάνει τέσσερα campaigns. O παίκτης πρέπει να "κερδίσει" αρκετά πράγματα και να καταφέρει πολλούς από τους στόχους του για να περάσει στο επόμενο σενάριο.

- **Play by Modem:** Ναι! Μπορείτε να παίξετε και με το φίλο σας το παιχνίδι. Οχι βέβαια και πολύ πρωτότυπο, αφού τα περισσότερα πια strategy games προσφέρουν και αυτή τη επιλογή ως standard.



- **Reload Saved Game:** Και ποιος δεν καταλαβαίνει ότι από εδώ φορτώνουμε το σημείο που είχαμε εγκαταλείψει την τελευταία φορά.
- **Study Battle Records:** Εδώ θα βρείτε τις στατιστικές σας από μάχες που έχετε παίξει πριν.

Εδώ θα δείτε:

α) Τον τίτλο και τον τύπο του παιχνιδιού.

β) Λίστα των πλευρών που έχετε παίξει (λ.χ.. επιτιθέμενος).

γ) Λίστα με το πόσες φορές έπαιξε ο παίκτης (turns) σε ένα παιχνίδι και με ποιον αντίπαλο.

Εδώ μπορείτε επίσης να δείτε το ιστορικό μιας μάχης.

- **Check top scores:** Εδώ εμφανίζονται τα Top scores και ο μέσος όρος για όλα τα παιχνίδια που έχετε παίξει είτε ως επιτιθέμενος είτε ως αμυνόμενος είτε και τα δύο.

Επιλέγοντας new game και scenario θα οδηγηθείτε σε πολλά μενού τα οποία θα σας βοηθήσουν να αποφασίσετε για το αν το συγκεκριμένο scenario που διαλέξατε είναι αυτό που προτιμάτε.

- **Recon view:** Ρίχνετε μια γρήγορη ματιά στο χάρτη των περιοχών όπου θα διεξαχθούν οι μάχες.
- **View long descriptions:** Θα δείτε πόσα turns χρειάζεστε για να





ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Αρκετά καλό αλλά πάρα πολύ αργό όσον αφορά στις ενέργειες του υπολογιστή.

ΓΡΑΦΙΚΑ	83
ΗΧΟΣ	86
ΑΝΤΟΧΗ	89
GAMEPLAY	82

85%

ολοκληρωθεί το game, καθώς και πολλές άλλες πληροφορίες που σας αφήνουμε να τις μάθετε μόνοι σας από το manual του παιχνιδιού.

• **Scenario options:** Μέσα από εδώ ορίζετε τις διάφορες ρυθμίσεις που θα ισχύουν στο παρόν scenario (και είναι αρκετές!). Από εδώ μπορείτε επίσης να καθορίσετε και τους παίκτες που θα λάβουν μέρος στο scenario, το level τους (αν αντίπαλος είναι ο υπολογιστής, τα levesl είναι 1, 2, 3, 4, 5) και την ιδιότητά τους. Μετά, το μόνο που σας μένει είναι να εξοπλιστείτε με τον αντίστοιχο στρατό ανάλογα με την ιδιότητα που έχετε και τις μονάδες που σας δίνει κάθε scenario για το σκοπό αυτό, οπότε μην τα σκορπάτε άσκοπα. Ετσι, αν είστε αμυνόμενος μην πάρετε άσκοπα όπλα. Πάρτε, λ.χ., μερικές νάρκες και εκτοξευτές πυραύλων εδάφους-αέρος, βαριά τανκς και, αν σας το επιτρέπει το scenario, πάρτε και κάποια αεροπλάνα. Αν είστε επιτιθέμενος μην παίρνετε νάρκες ή στάσιμους εκτοξευτές πυραύλων, αλλά κινητούς εκτοξευτές πυραύλων, πολλά τανκς όλων των μεγεθών, καθώς και μερικές μονάδες μπαζούκα και μηχανικών (οι οποίοι θα κατασκευάσουν ή θα ανατινάξουν γέφυρες, κάτι που θα δούμε στη συνέχεια). Ας ρίξουμε όμως μια ματιά στις διαθέσιμες ομάδες όπλων που μπορεί να πάρει κάθε παίκτης.



ΜΟΝΑΔΕΣ ΠΕΖΙΚΟΥ

Οι πεζικάριοι είναι πολύ καλοί για την άμυνα μιας περιοχής, ενώ μπορούν να μεταφερθούν με διάφορα θωρακισμένα μηχανοκίνητα μέσα, εκτός των τανκς και μηχανοκίνητων εκτοξευτών πυραύλων (artillery).

1. Infantry. Δεν έχουν τίποτα το ιδιαίτερο να προσφέρουν και είναι πεζικά σώματα στρατού.

Κοστίζουν 1 μονάδα και κινούνται κατά μία περιοχή στο χάρτη.

2. Machine guns. Εχουν τα ίδια χαρακτηριστικά με τους infantry, εκτός του ότι έχουν μαζί τους οπλοπολυβόλα. Μπορούν να ρίξουν μία φορά σε κάθε φάση και μπορούν να χτυπούν και αεροπλάνα με πιθανότητες 33% να τα καταστρέψουν.

Κοστίζουν 3 μονάδες και κινούνται κατά μία περιοχή.

3. Engineer. Μονάδες μηχανικών που μπορούν να κάνουν τα εξής:

α) Να κατασκευάζουν/ανατινάζουν γέφυρες

β) Να κατασκευάζουν/ανατινάζουν ναρκοπέδια

γ) Να επισκευάζουν/ καταστρέφουν γραμμές τρένων

δ) Να επισκευάζουν/ καταστρέφουν δρόμους

ε) Να φτιάχνουν οχυρώσεις

στ) Να καθαρίζουν δάση

Στοιχεία πολύ χρήσιμα κατά τη διαδικασία της μάχης ή την προετοιμασία της. Οταν δώσετε εντολές στους μηχανικούς σας, αυτοί θα τις εκτελέσουν στο επόμενο turn. Επίσης, όταν ρίχνουν βολές έχουν δύναμη πυρός ενός heavy tank! Ενώ είναι οι μόνοι που μπορούν να κινηθούν μέσα σε ναρκοπέδια.

Κοστίζουν 5 μονάδες και κινούνται κατά 2 περιοχές.

4. Bazooka. Μονάδες infantry, εφοδιασμένες με αντιαρματικά. Οχι πολύ αποδοτικές μονάδες, καθώς η δύναμη πυρός τους είναι ενός medium tank, ενώ η ακτίνα βολής τους είναι ενός light tank. Κοστίζουν 3 μονάδες και κινούνται κατά 1 περιοχή.

ΘΩΡΑΚΙΣΜΕΝΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ

Μπορούν να επισκευαστούν όταν βρίσκονται σε φιλική πόλη. Το χαρακτηριστικό τους είναι ότι μπορούν να μεταφέρουν μονάδες πεζικού γρήγορα στον προορισμό τους.

Κοστίζουν 5 μονάδες και κινούνται κατά 11 περιοχές.

1. Armored car with machine gun. Εχουν τη δύναμη πυρός μιας μονάδας εδάφους machine gun και συνδυάζουν τη δυνατότητα κίνησης και αντοχής ενός θωρακισμένου αυτοκινήτου.

Κοστίζουν 6 μονάδες και κινούνται κατά 11 περιοχές.

2. Armored cars. Είναι οι πιο γρήγορες μονάδες και χρησιμοποιούνται για να προσεγγίσουν το στόχο γρήγορα.

Κοστίζουν 5 μονάδες και κινούνται κατά 11 περιοχές.

3. Light tank. Μικρά τανκς που είναι πιο αργά από τα armored cars αλλά έχουν μεγαλύτερη δύναμη πυρός.

Κοστίζουν 6 μονάδες και κινούνται κατά 7 περιοχές.



ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


386.


4 MB RAM.


CD.


SVGA.


Το παιχνίδι υποστηρίζει modem και sound cards, και έρχεται σε CD.

4. Medium tank. Η καλύτερη επιλογή σε κόστος μονάδων. Θα σας βγάλει από πολλούς μπελάδες και είναι πολύ καλό στην άμυνα.

Κοστίζουν 8 μονάδες και κινούνται κατά 5 περιοχές.

5. Heavy tank. Πολύ δυνατές μονάδες με αντιαεροπορικά όπλα! Οι μονάδες machine guns δεν μπορούν να διαπεράσουν τη θωράκισή τους.

Κοστίζουν 12 μονάδες και κινούνται κατά 5 περιοχές.

6. Elephant tank. Είναι πάρα πολύ δυνατή μονάδα αλλά λόγω της ισχυρής θωράκισής τους κινούνται πάρα πολύ αργά. Εχουν και αυτά αντιαεροπορικά και δεν "ενοχλούνται" ιδιαίτερα από τα πυρά των artillery. Από αεροπλάνα κινδυνεύουν κατά 50% να καταστραφούν, ενώ οι άλλες μονάδες κινδυνεύουν κατά 66%.

Κοστίζουν 15 μονάδες και κινούνται κατά 3 περιοχές.

ΜΟΝΑΔΕΣ ΕΚΤΟΞΕΥΣΗΣ ΠΥΡΑΥΛΩΝ ΕΔΑΦΟΥΣ

Οι μονάδες αυτές μπορούν να αποδειχτούν ολέθριες για τα στρατηγικά σχέδια του αντιπάλου. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να χτυπήσουν μονάδες πεζικού, θωρακισμένες μονάδες, καθώς και άλλες μονάδες εκτόξευσης πυραύλων. Ενα χτύπημά τους θα καταστρέψει δρόμους, γέφυρες, βαρκοπέδια, δάση ή θα ανοίξει τεράστιους κρατήρες στο έδαφος.

1. Mobile artillery. Αυτές οι μονάδες είναι οι πιο χρήσιμες, καθώς μπορούν να κινηθούν, αλλά έχουν μικρότερη ακτίνα βολής από τις άλλες στατικές μονάδες εκτόξευσης πυραύλων.

Κοστίζουν 14 μονάδες, κινούνται κατά 5 περιοχές και έχουν ακτίνα βολής 11.

2. Light artillery. Μικρές στατικές μονάδες.

Κοστίζουν 9 μονάδες, δεν κινούνται και έχουν ακτίνα βολής 13.

3. Heavy artillery. Μεγάλες στατικές μονάδες.

Κοστίζουν 20 μονάδες, δεν κινούνται και έχουν ακτίνα βολής 26.

Ολες οι μονάδες εκτόξευσης πυραύλων ορίζουν τις βολές τους και τις πραγματοποιούν στο επόμενο turn πρώτες.

ΓΕΝΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ

1. Mines. Πώς θα φτιάξετε ένα βαρκοπέδιο χωρίς βάρκες;

Κοστίζουν 3 μονάδες και δεν κινούνται.

2. Fortifications. Χρησιμοποιούνται ως οχυρωματικά έργα, έτσι ώστε να μειώνουν τον όγκο των επιτιθεμένων. Δεν καταστρέφονται από βολές των artillery.

3. Airplanes. Η καλύτερη λύση για να πλήξετε τον εχθρό από ψηλά και με περισσότερες πιθανότητες επιτυχίας (66% ποσοστό ευστοχίας). Διατρέχουν κίνδυνο καταστροφής τους (ποσοστό 33%) μόνο από μονάδες που έχουν machine guns.

Κοστίζουν 15 μονάδες.

Αυτά όσον αφορά στον διαθέσιμο οπλισμό κάθε παίκτη και ας δούμε ποιες είναι οι φάσεις ενός turn.

Ενα turn χωρίζεται σε φάσεις οι οποίες είναι ίδιες έχουν σταθερά σειρά και είναι με τη σειρά τους.

Πρώτα γίνεται ο καθορισμός βολής των mobile artillery. Στη δεύτερη φάση εκτελούνται οι βολές των artilleries και των αεροπλάνων που έχουν καθοριστεί από το προηγούμενο turn. Στην τρίτη φάση καθορίζονται οι νέες βολές των στατικών artilleries, καθώς και ο τρόπος βολής τους. Υπάρχουν δύο τρόποι βολής: α) Διασπώμενα πυρά, β) Συγκεντρωμένα πυρά. Στην τέταρτη φάση γίνεται η κίνηση των μονάδων στρατού, καθώς και των μηχανοκίνητων μονάδων. Τέλος, στην τελευταία φάση πραγματοποιούνται οι βολές των στρατιωτών και των μηχανοκίνητων μονάδων.







Το Perfect General II είναι ένα ολοκληρωμένο παιχνίδι με πολύ καλά γραφικά και ιδιαίτερα αν ενεργοποιήσετε το zoom-in. Η μουσική του κατά τη διάρκεια των επιλογών αλλάζει και δεν είναι πάντοτε η ίδια, με αποτέλεσμα να μην κουράζει καθόλου. Το μόνο αρνητικό στοιχείο που βρήκαμε στο συγκεκριμένο game είναι ότι κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, αν αντίπαλος είναι ο υπολογιστής, ο σχεδιασμός και η υλοποίηση των φάσεων είναι πάρα πολύ αργή. Σε κάποια φάση περιμέναμε 1 ώρα!

Πάντως είναι ένα καλό παιχνίδι που θα ενθουσιάσει τους φίλους του είδους.

ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρα 35 & Τζωρτζ, Τ.Κ. 106 82, Τηλ.: 3641826, Αθήνα. ■

ZORRO

CPU: 386
RAM: 4MB
ΚΑΡΤΑ: VGA
ΗΧΟΣ: ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ
HD : CD-ROM
ΠΑΙΚΤΕΣ: 1



Ο γνωστός σε μεγάλους και μικρούς μαυροφορεμένος μασκοφόρος ήρωας, ο Zorro, ξαναχτυπά. Αυτή τη φορά μέσα από τον ομώνυμο παιχνίδι της εταιρίας Capstone. Ο Zorro, υπερασπιστής της δικαιοσύνης και των αδυνάτων, καλείται για μια ακόμα φορά να βοηθήσει τους συνανθρώπους του. Η ιστορία του παιχνιδιού ξεκινάει όταν κάποιος Senor Cortez ανακάλυψε έναν παλιό χάρτη ενός ορυχείου χρυσού. Το ορυχείο βρισκόταν αρκετά κοντά στην ιεραποστολή του "La Refugio Sagrado" στην Καλιφόρνια. Ο Cortez ζήτησε τη βοήθεια των χωρικών της περιοχής αλλά και της ιεραποστολής, για να μπορέσει να εντοπίσει το σημείο που έδειχνε ο χάρτης. Για να γίνει μάλιστα πιο πειστικός, ο Cortez έταξε ένα μεγάλο μέρος από τα εύρετρα στη μονή και τους χωρικούς. Οι χωρικοί και η μονή, στην προσπάθειά τους να συνεισφέρουν, έδωσαν αρκετά χρήματα για να μπορέσουν να βοηθήσουν τον εξ ουρανού ευεργέτη τους. Οταν ο Cortez ανακάλυψε τον χρυσό, έπαψε να δίνει σημεία ζωής. Τότε ο ιερέας της μονής έστειλε έναν από τους χωρικούς να δει τι συμβαίνει. Του κάκου όμως, όχι μόνο δεν έμαθαν τι συμβαίνει αλλά και ο άνθρωπος που έστειλαν δεν γύρισε ποτέ! Τα άσχημα μαντάτα έφεραν θλίψη και αγωνία στην περιοχή. Τα λεφτά που έδωσαν οι χωρικοί ήταν αυτά με τα οποία θα αγόραζαν τρόφιμα για τον βαρύ χειμώνα που ερχόταν. Οι ελπίδες για σωτηρία ήταν λίγες μέχρι που εμφανίστηκε στην πόλη τους ο μασκοφόρος εκδικητής, ο Zorro.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Το ρόλο του Zorro καλείστε να παίξετε σε αυτό το action adventure game.

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	85
ΑΝΤΟΧΗ	82

80%





Το ρόλο του Zorro καλείστε να παίξετε σε αυτό το action adventure game. Το εν λόγω παιχνίδι μάς θύμισε τις παλιές καλές εποχές των PCs, τότε που το Prince of Persia ήταν το καλύτερο παιχνίδι. Το παιχνίδι της παρουσίασης είναι πιστή αντιγραφή του Prince of Persia. Η μόνη διαφορά είναι ότι εδώ το σενάριο αλλάζει, όπως, φυσικά, και τα πρόσωπα που πρωταγωνιστούν. Το παιχνίδι έχει εμπλουτιστεί με νέα στοιχεία, όπως την κινηματογραφική εισαγωγή, και βέβαια λόγω της μεγάλης χωρητικότητας του μέσου όπου είναι αποθηκευμένο (το CD, δηλαδή) έχει καλύτερα ηχητικά εφέ και περισσότερες πίστες. Το παιχνίδι δεν φέρνει κάτι καινούριο στο χώρο των games. Απλώς, όσοι απόλαυσαν το Prince of Persia, σίγουρα θα ενθουσιαστούν από το Zorro.

ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, τηλ.: 3814826.

του Μιχάλη Ατάλιαλη

CHAOS CONTROL

CPU: 486
RAM: 4MB
ΚΑΡΤΑ: VGA
ΗΧΟΣ: SOUND BLASTER
HD: CD-ROM
ΠΑΙΚΤΕΣ: 1

Στις 3 Μαρτίου 1972, από το ακρωτήριο Κανάβεραλ εκτοξεύτηκε ο Pioneer 10, ο οποίος είχε ως αποστολή τη συλλογή στοιχείων από πλανήτες που βρίσκονται μέσα στο γαλαξία μας, αλλά και από πλανήτες που είναι έξω από τα όριά του. Ο Pionner, εκτός από τη συλλογή πληροφοριών, είχε και μία ακόμη αποστολή. Κουβαλούσε μαζί του ένα μήνυμα και τις συντεταγμένες της Γης. Το μήνυμα είχε ως σκοπό να φέρει σε επαφή την ανθρωπότητα με εξωγήινους πολιτισμούς. Για πολλά χρόνια, το διαστημόπλοιο-ρομπότ συνέχιζε το ταξίδι του με κατεύθυνση το άγνωστο, στέλνοντας πληροφορίες για τους πλανήτες που συναντούσε και μηνύματα για την κατάστασή τους πίσω στη Γη. Το έτος 2050, 78 χρόνια από τότε που ο Pionner 10 εγκατέλειψε τη Γη για να εξερευνήσει το σύμπαν, το σήμα που έστελνε στη βάση του στη Γη σταμάτησε. Οι επιστήμονες είπαν πως κάποια βλάβη έθεσε εκτός λειτουργίας το σύστημα επικοινωνίας του. Στην πραγματικότητα όμως ο Pionner είχε πετύχει την αποστολή του. Το διαστημόπλοιο-ρομπότ δεν είχε απλώς καταφέρει να συλλέξει πληροφορίες για τους πλανήτες, αλλά είχε κατορθώσει να δώσει το μήνυμα που κουβαλούσε τόσα χρόνια στον εξωγήινο πολιτισμό. Η ατυχία όμως εντοπίζεται στο γεγονός ότι ο εξωγήινος πολιτισμός, των Kesh Rhan, ήταν ένας πολεμοχαρής πολιτισμός. Οι συντεταγμένες που βρήκαν στον υπολογιστή του διαστημοπλοίου τούς οδήγησαν στη Γη. Σκοπός των Kesh Rhan η εξολόθρευση των ανθρώπων και η κατάκτηση του πλανήτη Γη.





Για άλλη μια φορά λοιπόν καλείστε να προστατεύσετε τον πλανήτη μας από τους κακούς εξωγήινους, στο πρόσωπο της υπολοχαγού Jessica Darkhill. Ενόσω που το μητρικό σκάφος των εξωγήινων πλησιάζει, εσείς και η ομάδα σας παίρνετε εντολή να επιτεθείτε. Αποστολή πρώτη, τόπος η έρημη πόλη του Manhattan, στόχος η απομάκρυνση του εχθρού από την πόλη. Αποστολή δεύτερη, τόπος Virtual World, στόχος η απομάκρυνση του virus που τοποθέτησαν οι εξωγήινοι από τον κεντρικό υπολογιστή. Αποστολή τρίτη, τόπος ο χώρος του διαστήματος, στόχος σας η εξόντωση του εχθρικού στόλου. Αποστολή τέταρτη (η τελευταία), τόπος η βάση των εξωγήινων, σκοπός η διαφυγή μέσα από το λαβύρινθο και η εξόντωση του μητρικού σκάφους. Το παιχνίδι είναι ένα κλασικό shoot'em up. Ο παίκτης βλέπει μέσα από το σκάφος του σε πρώτο πρόσωπο. Η στόχευση των αντιπάλων γίνεται με το δείκτη "στόχο" που τον κινείτε με τη βοήθεια του ποντικιού. Η κίνηση του σκάφους γίνεται από τον υπολογιστή, ενώ τα θανατηφόρα laser ενεργοποιούνται με το πάτημα του αριστερού κουμπιού. Η μπάρα που βρίσκεται στο κάτω μέρος της οθόνης σάς δείχνει την ενέργειά σας, ενώ το σκορ σας το έχετε στο πάνω μέρος της οθόνης.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα ακόμα shoot'em up game πολύ διασκεδαστικό και με αρκετά καλό gameplay.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	75
GAMEPLAY	85
ΑΝΤΟΧΗ	82

85%

Το παιχνίδι γενικά κρίνεται αρκετά καλό. Τα γραφικά του, η κίνηση του σκάφους σας, καθώς και οι κινήσεις των αντιπάλων είναι αρκετά καλές (ειδικά αν έχετε γρήγορο μηχάνημα), ενώ full render scenes κόβουν τη δράση. Το playability είναι ικανοποιητικό. Το μόνο σημείο όπου το παιχνίδι υστερεί λίγο είναι ο ήχος, που θα μπορούσε να ήταν ακόμη καλύτερος.

ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, τηλ.: 3814826.

του Μιχάλη Ατάλιαλη



SLIPSTREAM 5000

CPU: 486
RAM: 4 MB
ΚΑΡΤΑ: VGA
ΗΧΟΣ: Ολες οι κάρτες ήχου
ΠΑΙΚΤΕΣ: 1-2



Ενα από τα παιχνίδια που με είχε εντυπωσιάσει ιδιαίτερα είναι το Megarace, το οποίο είχε πολύ καλό gameplay και κυρίως έναν εντυπωσιακό παρουσιαστή ο οποίος έδινε μια εντελώς διαφορετική όψη στο παιχνίδι. Το Slipstream που κυκλοφόρησε πρόσφατα είναι μεν αρκετά πρωτότυπο αλλά σε ορισμένα σημεία θυμίζει το Megarace, διότι όπως και αυτό, μας τοποθετεί στο μέλλον, όπου διεξάγονται αγώνες με ταχύτατα αεροσκάφη.

Βρισκόμαστε στον 21ο αιώνα και το glamour που έχει στις μέρες μας η Formula One έχει τώρα το νέο είδος αγώνων με τίτλο Slipstream. Τα μονοθέσια έχουν αντικατασταθεί από ταχύτατα ιπτάμενα οχήματα και τις πίστες έχουν αντικαταστήσει φυσικές διαδρομές μέσα σε βουνά, ζούγκλες αλλά και μέσα σε πόλεις. Αυτά τα μονοθέσια μπορούν να πιλοτάρουν μόνο 10 πιλότοι. Κάθε πιλότος διαθέτει τα δικά του χαρακτηριστικά και ιδιαίτερο τρόπο συμπεριφοράς στην κούρσα. Συνολικά υπάρχουν 10 διαφορετικές διαδρομές στις οποίες διαδραματίζονται οι αγώνες (Αριζόνα, Σικάγο, Αμαζόνιος, Λονδίνο, Νορβηγία, Αίγυπτος, Γαλλία, Χαβάη, Τόκιο, Νέα Υόρκη) και η καθεμία έχει τις δικές της δυσκολίες. Καθώς προχωράμε από τη μία διαδρομή στην άλλη, ο βαθμός δυσκολίας αυξάνει. Μπορούμε όμως να κάνουμε practice σε κάποια διαδρομή, ώστε να τη μάθουμε καλύτερα. Αυτό όμως στην αρχή δεν είναι δυνατόν να γίνει και έτσι περιμένουμε τις οδηγίες που θα μας δοθούν πριν από την έναρξη του αγώνα. Αυτές δίνονται από δύο sportcasters της SLIP-TV. Ο ένας από τα studios της τηλεόρασης μας δίνει τα στοιχεία που αφορούν στον αγώνα, ενώ ο άλλος μέσα από ένα σκάφος κάνει έναν πλήρη κύκλο της διαδρομής περιγράφοντας ταυτόχρονα τα δύσκολα σημεία και περάσματα, καθώς και τον τρόπο με τον οποίο θα πρέπει να οδηγήσουμε σε αυτή. Ολα αυτά γίνονται τη στιγμή που βλέπουμε από διάφορες εξωτερικές όψεις (TV-VIEWS) το σκάφος, το οποίο πιλοτάρει ο παρουσιαστής. Το όλο σκηνικό θυμίζει το Megarace, εξ ου και η αρχική αναφορά. Κατά τη διάρκεια του αγώνα τώρα μπορούμε να συλλέγουμε διάφορα bonuses ή χρήματα με τα οποία μπορούμε να βελτιώσουμε το σκάφος, κυρίως όταν συμμετέχουμε σε ένα πρωτάθλημα.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα από τα arcade που αξίζει τα χρήματά του.

ΓΡΑΦΙΚΑ	91
ΗΧΟΣ	88
GAMEPLAY	93
ΑΝΤΟΧΗ	85

90%



Βασικό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι η εκπληκτική ταχύτητα με την οποία κινούνται όλα τα sprites. Σε ό,τι αφορά τα γραφικά, είναι πολύ καλά σχεδιασμένα και πολύχρωμα. Οσον αφορά στο gameplay, εκτός από τα προαναφερθέντα, υπάρχουν options με τις οποίες μπορούμε να παίξουμε εναντίον ενός φίλου μέσω σειριακής σύνδεσης ή modem, αλλά και στον ίδιο υπολογιστή αφού γίνεται split screen και φαίνονται ταυτόχρονα και τα δύο αεροσκάφη.

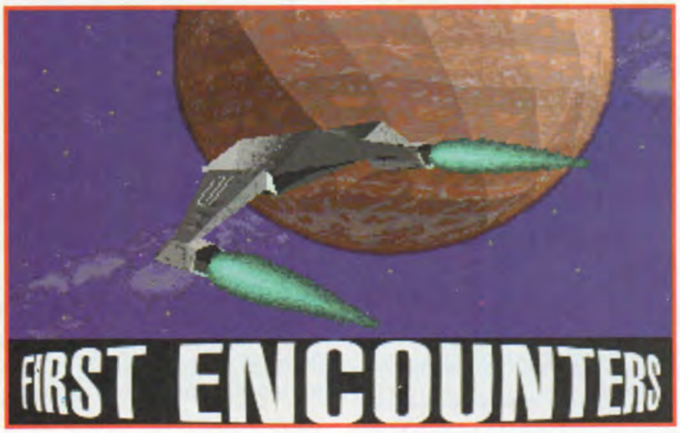
Συμπερασματικά, αν και είναι ένα απλό ως προς το σενάριο arcade, διαθέτει υψηλή ποιότητα γραφικών και ήχου, αλλά κυρίως gameplay στοιχεία που θα του εξασφαλίσουν την επιτυχία.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το Momentum, Στουρνάρη 47, τηλ.: 3816690.

του Αργύρη Γιαγιά

FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS

CPU: 486
RAM: 4 MB
ΚΑΡΤΑ: VGA
ΗΧΟΣ: Ολες οι κάρτες ήχου
ΠΑΙΚΤΕΣ: 1





Σε ένα Top 10 παιχνιδιών όλων των εποχών το Elite, που εμφανίστηκε στα μέσα της δεκαετίας του 80, θα διεκδικούσε μία από τις πρώτες θέσεις, καθώς διέθετε ένα από τα καλύτερα gameplay. Μάλιστα, ήταν πάντα επίκαιρο μέχρι και την εποχή που κυκλοφόρησε το Frontier, το οποίο διέθετε μεν το gameplay του Elite ως προς το στιλ αλλά κυρίως τα graphics της δεκαετίας του 90. Πρόσφατα κυκλοφόρησε το Frontier: First Encounters, το οποίο ουσιαστικά δεν είναι παρά το Elite 3, ταυτόχρονα όμως και ένα upgrade του προηγούμενου Frontier. Ως γνωστόν, σε όλα τα Elite παιχνίδια υπάρχουν ένα τεράστιο προς εξερεύνηση διάστημα, προϊόντα προς διακίνηση και εμπορία, πειρατές για να σκοτώσετε και -κατά τις επιταγές της μόδας σε αυτού του είδους τα παιχνίδια- αποστολές που θα αναλάβετε έναντι αμοιβής. Φυσικά, όπως και σε όλα τα παιχνίδια της σειράς, έτσι και εδώ αντικειμενικός σας σκοπός είναι να φτάσετε στο αξίωμα του Elite.

Το Frontier: First Encounters, λοιπόν, διατηρεί όλα τα στοιχεία gameplay του αυθεντικού Elite μαζί με τις προσθήκες του Frontier. Ωστόσο, σε τομείς όπου θα περιμέναμε σημαντική βελτίωση (π.χ. γραφικά, ήχος) καθώς το παιχνίδι πλέον κυκλοφορεί αποκλειστικά σε CD-ROM, το αποτέλεσμα δεν ήταν το αναμενόμενο. Ετσι, οι βελτιώσεις -αν και υπαρκτές- δεν είναι ευδιάκριτες, γεγονός που επιβεβαιώνει την απουσία σημαντικών σε σχέση με το προηγούμενο παιχνίδι διαφορών και, γενικότερα, διαφορών που θα εντυπωσίαζαν έναν παλαιό παίκτη.

Αν μπορεί να εντοπιστεί σε κάποιο σημείο βελτίωση, αυτό αφορά στον τομέα της εξομοίωσης, για το λόγο ότι πλέον το Frontier: Firs Encounters μπορεί να διεκδικεί και τον τίτλο του simulator μια και τόσο οι κινήσεις όσο και οι αντιδράσεις του σκάφους υπακούουν στους νόμους που διέπουν το διάστημα. Ετσι, όταν κινούμαστε με ταχύτητα και την ελαττώσουμε ή θελήσουμε να κάνουμε κάποιον απότομο ελιγμό (κυρίως σε αερομαχία), θα διαπιστώσουμε ότι οι εντολές μας θα εκτελούνται άμεσα καθώς στο διάστημα λόγω αδράνειας το σκάφος συνεχίζει να κινείται για ορισμένο χρονικό διάστημα με την ήδη υπάρχουσα ταχύτητα και κατεύθυνση. Ετσι, το Frontier: First Encounters είναι μεν πολύ πιο κοντά στην πραγματικότητα, υστερεί όμως στο gameplay, αφού -όπως καταλαβαίνετε- ο χειρισμός του σκάφους γίνεται πολύ δύσκολος και οι παλιοί παίκτες θα έχουν δυσκολίες στην προσπάθειά τους να τον συνηθίσουν.

Εκτός των ανωτέρω, το παιχνίδι στη νέα του έκδοση περιλαμβάνει πολύ περισσότερες αποστολές που αυξάνουν το ενδιαφέρον του, καθώς και digitized video (λόγω του CD-ROM) των διάφορων "εξωγήινων" με του οποίους συνομιλείτε στους πλανήτες. Αν, λοιπόν, μέχρι τώρα δεν είχατε την ευκαιρία να δείτε κάποιο από τα παιχνίδια Elite, είναι καιρός να το κάνετε, αν και οι φανατικοί ίσως έχουν διάφορες αντιρρήσεις με τις μετατροπές που υπέστη.

Το παιχνίδι μας πρόσφερε το Momentum, Στουρνάρη 47, τηλ.: 3816690.

του Αργύρη Γιαγιά

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Η συνέχεια ενος all-time classic προσαρμοσμένου στις σύγχρονες απαιτήσεις

ΓΡΑΦΙΚΑ	89
ΗΧΟΣ	86
GAMEPLAY	94
ΑΝΤΟΧΗ	87

88%

COMPULINK

Ακόμα και μέσα στο κατακαλόκαιρο, η CompuLink συνεχίζει να εργάζεται ακατάπαυστα, ώστε ολόκληρη η Ελλάδα να αποκτήσει εύκολη πρόσβαση στο διεθνές Διαδίκτυο Internet.

Από τον Θεόδωρο Δεβελέγκα
corporal@compulink.gr

W-E-L-C-O-M-E to CompuLink NEWS



ΑΛΛΑΓΕΣ ΣΤΙΣ ΓΡΑΜΜΕΣ

Ο κατάλογος των τηλεφωνικών γραμμών της CompuLink ανανεώνεται για ακόμα μία φορά. Νέες γραμμές λοιπόν στον κόμβο της Θεσσαλονίκης (macedon) και συγκέντρωση των περισσότερων γραμμών του κόμβου Αθηνών (zeus) σε μία συνοπτική.

Αναλυτικότερα, η παρούσα κατάσταση έχει ως εξής:

Zeus:

14.400bps: 9244301 (16 γραμμές), 28.800bps: 9242220 (52 γραμμές) και ακόμη 9227665, 9218470 (εκτός συνοπτικής). Υπάρχουν επίσης οι βοηθητικές στα 2.400bps από τις 8 το απόγευμα έως τις 8 το πρωί στα τηλέφωνα 9228447, 9229128, 9227606, 9229068, 9229733 και 9227447.

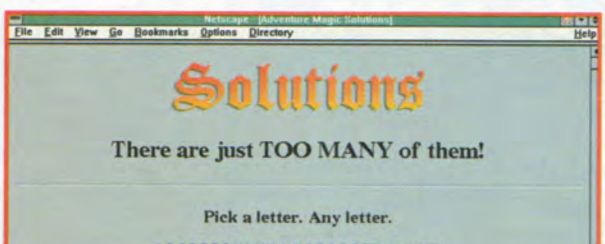
Macedon:

9.600bps: 244178 (4 γραμμές), 14.400bps: 244121 (4 γραμμές) και στα 28.800bps υπάρχουν πλέον 16 γραμμές, με συνοπτικό αριθμό κλήσης το 244125.

Η COMPULINK ΕΠΕΚΤΕΙΝΕΤΑΙ

Ο κόμβος της Πάτρας αναμένεται να αποτελέσει το γεγονός του καλοκαιριού. Είναι έτοιμος να τεθεί σε λειτουργία εντός του επόμενου δεκαημέρου και πρόκειται να καλύψει ένα μεγάλο αριθμό χρηστών από την Πελοπόννησο και τη Στερεά.

Στα τελευταία στάδια της προετοιμασίας είναι και ο κόμβος των Ιωαννίνων. Η πρωτεύουσα της Ηπείρου θα εισέλθει δυναμικά στον κυβερνοχώρο μέχρι τα τέλη Αυγούστου. Παράλληλα, δύο νέοι κόμβοι ετοιμάζονται, στο Βόλο και το Ηράκλειο Κρήτης. Αρχίζει πλέον να διαφαίνεται η δομή του δικτύου της CompuLink, σύνθημα της οποίας υπήρξε πάντα το "Πανελλήνια Πρόσβαση".



FORTHNET ΚΑΙ INTERNET

Το Forthnet, κεντρικός παροχέας του Internet στην Ελλάδα, με το οποίο βρίσκεται συνδεδεμένη η CompuLink με γραμμή 128Kbps, ανεβάζει δραματικά την ταχύτητά του. Συγκεκριμένα σε δύο στάδια, πρώτα στο 1Mbps μέχρι τα τέλη Ιουλίου και στη συνέχεια στα 2Mbps έως τα τέλη του καλοκαιριού. Ηδη όλες οι "γραφειοκρατικές ενέργειες" έχουν ολοκληρωθεί και είμαστε πλέον έτοιμοι να γευτούμε ονειρικές ταχύτητες επικοινωνίας με το Internet. Η ήδη πρώτη στην Ελλάδα CompuLink αφήνει πλέον τον ανταγωνισμό να παρακολουθεί από μακριά!

ΝΕΕΣ ΔΙΑΣΚΕΨΕΙΣ ΣΤΗΝ COMPULINK

Οι χρήστες της CompuLink αποτελούν μαζί με το προσωπικό της το ζωντανό τμήμα της virtual κοινωνίας μας. Συζητούν, ανταλλάσσουν απόψεις και ιδέες, πάντα μέσα από την πληθώρα των διασκέψεων που οι ΙΔΙΟΙ δημιουργούν.

Ας ρίξουμε μια ματιά στο τι νέο υπάρχει γι' αυτόν το μήνα. Οπως πάντα, μιλούν οι ίδιοι οι συντονιστές για τις διασκέψεις τους.

Media (zeus)
Συντονιστής: sanders@zeus

Καλώς ήλθατε στον "όμορφο, ηθικό και αγγελικά πλασμένο" κόσμο των ΜΜΕ! Σκοπός της διάσκεψης είναι να εκφραστούν οι απόψεις των μελών για τα ΜΜΕ και ΚΥΡΙΩΣ να κατατεθούν νέες προτάσεις και ιδέες. Δημιούργησα αυτή τη διάσκεψη γιατί πιστεύω ότι οι εξερευνητές του κυβερνοχώρου έχουν έναν λόγο παραπάνω να πάρουν θέση σε αυτά τα θέματα: Πόσο παλιά είναι τα Μέσα; Ποιες είναι οι αιτίες της κρίσης τους; Υπάρχουν νέες προτάσεις; Αν ναι, γιατί δεν υλοποιούνται; Τι μπορούμε να κάνουμε; Ποιες είναι οι πιο σωστές μορφές αντίστασης (πέρα από την άρνηση και την απόρριψη) και οι τρόποι βελτίωσης; Τι θα γίνει στο άμεσο μέλλον; Με την ελπίδα να προκύψουν νέες προτάσεις και ιδέες για το χώρο των media.

Youth (zeus)
Συντονιστές: thunder@zeus, germanos@zeus

Μία καινούρια διάσκεψη άνοιξε με όνομα youth. Θα είναι κλειστή διάσκεψη και έτσι όποιος θέλει να γίνει μέλος να αφήσει mail στον germanos ή thunder.

ΜΟΝΟ παιδιά κάτω των 18 ετών θα μπορούν να είναι μέλη. Η διάσκεψη θα ασχολείται με πράγματα που αφορούν μόνο εμάς τους μπόμπιρες. Χε Χε! Για αυτόν το λόγο ξουξούδια σε όλους τους μεγάλους!

Περιμένουμε να σας δούμε εκεί!

Σωτηρία (zeus)
Συντονιστής:
sanders@zeus

Για τη Σωτηρία Μπέλλου. Μία διάσκεψη για τη Μεγάλη Ρεμπέτισσα που χρειάζεται τη βοήθειά μας. Μια εκστρατεία της clink και των χρηστών της για τη Σωτηρία που δίνει τη μάχη της ζωής στο νοσοκομείο. Στείλτε την αγάπη σας στη γυναίκα που μας έμαθε να τραγουδάμε τη "Συννεφιασμένη Κυριακή"...

Πείτε της με τη σειρά σας: Κυρία Μπέλλου, "Μην απελπίζεσαι".

Να σημειωθεί ότι η CompuLink κατέθεσε το ποσό των 100.000 δραχμών στον τραπεζικό λογαριασμό που ανοίχθηκε γι' αυτόν το σκοπό.

Steel (zeus)
Συντονιστής:
vantor@zeus

Καλωσορίσατε στη διάσκεψη για το heavy metal και γενικότερα για το δυνατό και αυθεντικό ροκ. Στο topic αυτό θα συζητώνται θέματα σχετικά με το χώρο, προβληματισμοί, σκέψεις κ.λπ. Πριν μπείτε εδώ, θυμηθείτε: Steel can kill!

Ειδικά μάλιστα αν δεν είστε προετοιμασμένοι για ΟΛΑ...

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΔΙΗΓΗΜΑΤΟΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ

Εληξε ο διαγωνισμός διηγήματος φαντασίας, τον οποίο οργάνωσε στη διάσκεψη sci-fi (macedon) ο Σταύρος Εφραιμίδης (arutha@macedon). Η ποιότητα των συμμετοχών ξεπέρασε κάθε προσδοκία και όλοι ομολόγησαν πως συμμετείχαν για τη δόξα και μόνο! Από τις συνολικά 14 ιστορίες του διαγωνισμού βραβεύθηκαν οι τρεις πρώτες, ύστερα από μυστική ψηφοφορία. Τα αποτελέσματα έχουν ως εξής:

1ο βραβείο: 25 ώρες έξτρα χρόνου από το σύστημα CompuLink και ένα βιβλίο φαντασίας από το συντονιστή της διάσκεψης απονέμονται στον ΓΕΩΡΓΙΟ ΓΛΥΚΟΦΡΥΔΗ (stralien@zeus) για την ιστορία του 99,9% TRUE STORY.

2ο βραβείο: 15 ώρες έξτρα χρόνου από το σύστημα CompuLink απονέμονται στον ΧΡΗΣΤΟ ΒΛΑΔΕΝΙΔΗ (chrisv@macedon) για την ιστορία του Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΜΙΑΣ ΒΡΟΧΕΡΗΣ ΗΜΕΡΑΣ.

3ο βραβείο: 10 ώρες έξτρα χρόνου από το σύστημα CompuLink απονέμονται στον ΕΥΑΓΓΕΛΟ ΚΡΑΤΣΑ (vantor@zeus) για την ιστορία του Η ΚΛΕΨΥΔΡΑ.

ADVENTURE MAGIC

Η πιο ολοκληρωμένη σελίδα για τα adventure και τα role playing games είναι πλέον γεγονός. Η διεύθυνση της είναι http://www.compulink.gr/games/index.html και πιστεύουμε ότι θα ενθουσιάσει τους λάτρες του είδους. Τη σελίδα αυτή επιμελήθηκαν οι Αντρέας Τσουρινάκης και Γιάννης Πατρίκος. Στη σελίδα αυτή μπορείτε να βρείτε εκατοντάδες λύσεις για νεότερα και παλαιότερα adventure και RPGs. Λόγω του μεγάλου αριθμού των λύσεων, οι αντίστοιχες σελίδες που τις περιέχουν έχουν ταξινομηθεί αλφαβητικά, ενώ ο χρήστης μπορεί να αναζητήσει τη λύση που θέλει και κατά εταιρία παραγωγής. Ωστόσο, δεν αναφέρονται όλες οι εταιρίες, αλλά οι πιο αντιπροσωπευτικές σύμφωνα με τη γνώμη των δημιουργών της Web Page.



Εκτός από τις λύσεις, η adventure magic περιλαμβάνει ακόμα έναν μεγάλο αριθμό από patches και cracks. Τα patches είναι αρχεία με τα οποία μπορείτε να ξεπεράσετε bugs διάφορων ειδών που συνήθως περιέχονται στα παιχνίδια αυτού του είδους. Τα cracks σας επιτρέπουν να "κλέψετε" στο παιχνίδι και να αποκτήσετε άπειρα χρήματα, μεγάλη δύναμη, αθανασία κ.λπ. Οπως καταλαβαίνετε, τα cracks εφαρμόζονται κυρίως σε RPGs. Τέλος, μέσα από τη σελίδα adventure magic μπορείτε να συνδεθείτε με game webs σε ολόκληρο τον κόσμο μέσω του Internet. Σύμφωνα με τους δημιουργούς της, η adventure magic θα ενημερώνεται τακτικότατα, ώστε να περιλαμβάνει ό,τι νεότερο στον τομέα των adventure και των RPGs.

Δεν χωράει καμία αμφιβολία πως το καλοκαίρι και οι χαρές του θα σας κρατήσουν απασχολημένους μακριά μας. Ετσι όμως θα επιστρέψετε ανανεωμένοι το Σεπτέμβριο, με περισσότερη λαχτάρα για on-line surfing. Ραντεβού το Σεπτέμβρη!!

telnet: connection closed



PC ADVENTURES UPDATE

ΤΟΥ ΑΝΤΡΕΑ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

Στη στήλη αυτή, και "διά χειρός" Αντρέα Τσουρινάκη, θα βρείτε ό,τι πιο τελευταίο κυκλοφορεί ή πρόκειται να κυκλοφορήσει στην παγκόσμια αγορά των Adventures και RPGs.

Καταρχήν, τα καλά νέα. Οσοι έχετε πρόσβαση στο Internet και SLIP/TIA σύνδεση (μέσω Netscape κ.λπ.), δώστε τη διεύθυνση "http://www.compulink.gr/games/ index.html". Η Adventure Magic πιστεύω να σας αρέσει.

Οι ενδιαφερόμενοι adventure-άδες της CompuLink μπορούν από το MAIN της clink να δώσουν "join A-M". Η διάσκεψη των adventures είναι, επιτέλους, γεγονός!

Καλοκαιρινό τεύχος, αλλά εμείς επιμένουμε. Οσοι προγραμματιστές, σχεδιαστές-ζωγράφοι, σεναριογράφοι και μουσικοί ενδιαφέρονται για τη δημιουργία ελληνικών adventure ας γράψουν είτε στο περιοδικό, είτε μέσω του Internet να στείλουν e-mail στη διεύθυνση "andreas@compulink.gr". Μέχρι στιγμής έχουν απαντήσει 20-25 άτομα και μερικοί έχουν παρουσιάσει εξαιρετικά δείγματα δουλειάς. Περισσότερα όμως από το Σεπτέμβριο, μετά το καλοκαίρι δηλαδή.

Πιστεύω η παρουσίαση του ADVENTURE UPDATE να σας άρεσε στο προηγούμενο τεύχος. Οσοι έχουν αντίθετη γνώμη, στον Καιάδα παρακαλώ!!!

Αλλά και η παρουσίαση των Web Servers των εταιριών παραγωγής παιχνιδιών δεν ήταν πολύ καλή και εντυπωσιακή; Ετσι, για να ευλογάμε και λίγο τα γένια μας, που λένε.

Στα δικά μας τώρα. Τα demos των Jewels of Oracle και Star Trek the Next Generation: A Final Unity που είδα είναι το κάτι άλλο. Τα προώθησα στο MULTIMEDIA CD για να τα βάλουν στην επόμενη έκδοσή τους.

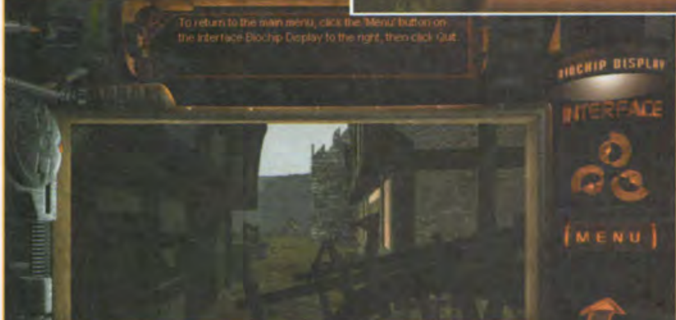
JOURNEYMAN PROJECT 2: BURIED IN TIME. Και γι' αυτό κυκλοφόρησε ένα πολύ εντυπωσιακό demo, αλλά λόγω Windows (;) στο φόρτωμα των οθονών που έχουν animation καθυστερεί λίγο, όχι όμως τόσο ώστε να γίνει ενοχλητικό.

Δεν άκουσα καλά; Είπατε ότι είδατε τα STONEKEEP και DUNGEON MASTER 2 που είχαν αναγγελθεί για τον Ιούνιο; Λάθος φυσικά. Η Interplay για μία ακόμη φορά ανέβαλε την κυκλοφορία τους. Τώρα λένε για το Σεπτέμβριο, μετά το καλοκαίρι δηλαδή.

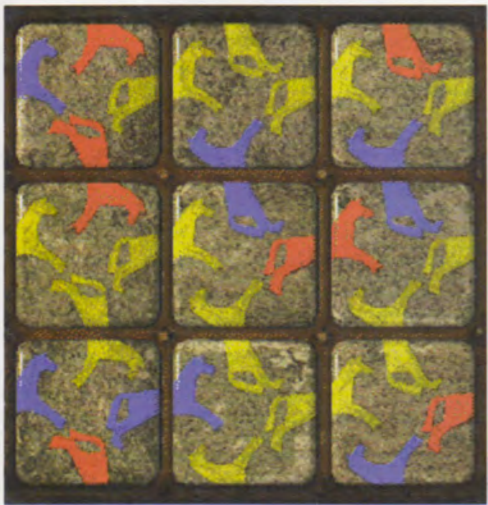


Μια προφητεία μου έγινε πραγματικότητα!!! Τα computer games και στον κινηματογράφο. Η περιβόητη TSR προσέλαβε την Sweatpea Entertainment, υπεύθυνη για σημαντικό μέρος των ειδικών εφέ στα Jurassic Park και Terminator 2, ώστε να μεταφέρει το πρώτο Dungeons and Dragons στον κινηματογράφο!! Το κόστος είναι περίπου 11.500.000.000 δρχ.!!! Εξωφρενικό, ε!! Ενας rogue και μία sorceress θα κυνηγούν ένα διαβολικό wizard, στην προσπάθειά τους να βρουν ένα πανάρχαιο αντικείμενο που επιτρέπει τον έλεγχο "μυθικών χρυσών δράκων"!!! Ακούγεται ότι θα προβληθεί στους κινηματογράφους γύρω στο καλοκαίρι του 1996.

Σε λίγο δεν θα υπάρχει ούτε μια εταιρία που να μην έχει υπογράψει συμβόλαιο με κάποιο μεγάλο εκδοτικό οίκο για τη μεταφορά βιβλίων τους στους υπολογιστές. Μετά τις Cyberdreams, Legend, SSI, Dynamix κ.λπ. σειρά είχε η Domark. Συμφώνησε λοιπόν με την PENGUIN Books για τη δημιουργία μιας Fighting Fantasy σειράς βασισμένης στα βιβλία των Steve Jackson και Ian Livingstone. (Ο δεύτερος είναι και Managing Director της Domark!!) Το πρώτο της







σειράς θα είναι το DEATH-PAP DUNGEON. Σε αυτό πρέπει να δραπετεύσεις από ένα λαβύρινθο γεμάτο παγίδες και τέρατα που περιμένουν για να "παίξουν" μαζί σου. Θα είναι ένα κράμα action και RPG, κάτι σαν το Shadow Caster ίσως. Είπαμε, πάνω απ' όλα μετράει το πολύ καλό σενάριο και η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Αργησαν, αλλά απ' ό,τι φαίνεται άρχισαν να το καταλαβαίνουν ο ένας μετά τον άλλον.



H Psygnosis ανήγγειλε μια νέα τριλογία, βασισμένη στον κόσμο των Βίκινγκς και γενικότερα της τευκτονικής μυθολογίας. Το πρώτο θα λέγεται THE RING CYCLE και θα περιέχει μουσική από την αντίστοιχη (;) opera του Wagner!!!





Φυσικά, περιμένουμε και το TIR NA NOG, τη συνέχεια του adventure που είχε κυκλοφορήσει για τον Spectrum ZX 80 με ήρωα τον Cuchalainn, ο οποίος ψάχνει για την "seal of Callum".

Ολοι στα adventures!!! Ε! Πώς αλλιώς να γίνει, αφού η αγορά έχει υποστεί ...πυρηνική έκρηξη. H PINBALL FANTASTIES θα κυκλοφορήσει το πρώτο της adventure. Το SYNNERGIST, όπως θα λέγεται, έχει δημιουργηθεί από την Vicarious Visions και βασίζεται σε μια νέα τεχνολογία που επεξεργάστηκε η Flashpoint Productions, δημιουργός του Noctropolis. Εσύ θα χειρίζεσαι τον Tim Machin, ένα ρεπόρτερ που ζει στο News Arhus το 2010. Ενας φίλος σου πεθαίνει κάτω από περίεργες συνθήκες και εσύ αρχίζεις να έχεις διάφορα παράξενα οράματα.

H TAKE 2 μετά τα Bloodnet και Hell (το τελευταίο παρουσιάζουμε σε αυτό το τεύχος) θα κυκλοφορήσει το RIPPER. Τα γραφικά θα είναι full-motion, high-resolution rendered και εσύ θα χειρίζεσαι τον Quinlan, το έτος 2046. Είναι ένα μείγμα αστυνομικού θρίλερ και cyber adventure. Είναι πράγματι υποβλητικό από τις σκηνές που είδα.

H 1995 COMPUTER GAME DEVELOPERS CONFERENCE (CGDC), όπου συμμετείχαν περισσότεροι από 2.000 ειδικοί των εταιριών, βράβευσε το UNDER A KILLING MOON για την τεχνολογία του (όπως παλαιότερα είχαν κάνει για το DARK SEED, το πρώτο adventure που βγήκε σε 640x480, σε DOS) και το LITTLE BIG ADVENTURE: TWINSEN'S ADVENTURE για τη συνολική απόδοσή του.

Καλοκαίρι, μην το ξεχνάμε, καλές διακοπές λοιπόν, όπου και αν βρεθείτε. Χαλαρώστε, ηρεμήστε, αφεθείτε έτσι απλά στη μοναδική ζεστασιά του ελληνικού ήλιου και τη μαγευτική δροσιά των φανταστικών θαλασσών μας. Οσοι έχουν ταξιδέψει πολύ, ξέρουν ότι καλύτερος συνδυασμός δεν υπάρχει πουθενά αλλού στον κόσμο... ■



Μετά από αρκετές προσπάθειες, ένα μήνυμα φάνηκε στην οθόνη του μικροϋπολογιστή σου. "External Cyberspace Terminal, Security Level 8. Code XLM8933ST520. You are free to download the DRAGON LORE files. Be careful, SHODAN is watching you."

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ DRAGON LORE



Ξεκινώντας πάρε πίσω από το σπίτι το hammer και από την άμαξα-καρότσι το sword. Μετά μίλα στο θείο σου. Σου μιλά για την αγελάδα. Ακολούθησε έξω από το σπίτι σου το δεξί, όπως κοιτάς, μονοπάτι. Συνέχισε μέχρι να φτάσεις στη στάνη. Πάρε το bone. Γύρνα λίγο πίσω και στο σκυλί δώσε το bone. Τώρα πια πάρε το bowl. Γύρνα πίσω στο θείο σου και δώσε του το bowl. Πάρε όσα αντικείμενα μπορείς από το σπίτι του θείου σου (sulphur, rope, flint, shield, armour, staff). Φόρεσε τα armour και shield. Βγες έξω και ακολούθησε το αριστερό μονοπάτι. Στην αγελάδα κάνε USE το rope. Τώρα οδήγησέ την πίσω στη στάνη. Μόλις την αφήσεις, πλησίασε στο δέντρο και κάνε USE το rope σε αυτό. Τη δένεις. Γύρνα στο θείο σου. Μίλα του. Θα σου δώσει τα ring και whistle. Βγες έξω και πάρε το δεξί μονοπάτι. Μπροστά στο σκυλί, στο inventory σου, κάνε USE στο πρόσωπό σου την whistle. Προχώρησε στον κύκλο με τις πέτρες-menir. Πήγαινε στα 2 κρανία-σπηλιές και μπες στο αριστερό, όπως κοιτάς. Από το βάθος πάρε το κλειδί. Πήγαινε στο δεξί κρανίο. Οπλίσου με το σπαθί και κάνε USE το κλειδί στην πόρτα. Μέσα γύρνα δεξιά και κάνε SAVE. Σκότωσε το σκελετό. Είναι εύκολο, αρκεί να είσαι στη σωστή γωνία. Προχώρησε στο τούνελ και στο δεξιό τοίχο πάτα το κουμπί. Δείχνει πώς αποφεύγεις το βράχο. Πήγαινε στα συντρίμμια του και πάρε το κλειδί. Γύρνα πίσω στο τούνελ και κάνε USE το key στην πόρτα. Κατέβα στην καταπακτή. Κάνε USE το ring στην πόρτα. Μέσα κάνε USE στο φέρετρο από την αριστερή πλευρά όπως μπαίνεις. Στο δρόμο κάνε κλικ το δαχτυλίδι. Σου δίνει το OPEN DOOR spell (κάνε κλικ το χαρτί στο πρόσωπό σου, στο inventory σου). Βγες έξω και συνέχισε όλο δεξιά. Μίλα στον ιππότη Chen Lan.



Συνέχισε το μονοπάτι και μπες στη σπηλιά. Στον αριστερό τοίχο, εντόπισε ότι ο κέρσορας αλλάζει. Κάνε USE το hammer. Πάρε το Spell Book. Βάλε το στο inventory σου. Κάνε κλικ σε αυτό το OPEN DOOR spell. Βάλε το SPELL BOOK στο χέρι σου. Κάνε κλικ στα σύμβολα 2, 1, 1 (Open spell). Κάνε κλικ το δεξί πλήκτρο για να κάνεις CAST το spell. Ανοίγεις την πόρτα. Προχώρησε στο σταυροδρόμι και μπες αριστερά στο πανδοχείο. Μίλησε στους Albert και George, αφού πρώτα βγάλεις το βιβλίο από τα χέρια σου. Μίλα τους συνεχώς μέχρι να σου πουν να τους φέρεις το resin. Βάλε το σπαθί στο χέρι σου, βγες από το πανδοχείο και πήγαινε απέναντι στη σπηλιά. Κάνε SAVE. Σκότωσε το δράκο. Είναι εύκολο. Πήγαινε στο βάθος στο άνοιγμα. Κάνε USE το ladle (κουτάλα) που σου έδωσαν στο resin. Κάνε USE την κουτάλα στο πρόσωπό σου. Είναι γεμάτη. Γύρνα πίσω στο πανδοχείο. Δώσε το full ladle στους πανδοχείς. Σου δίνουν ένα morning star (όπλο), rope και το FIRE BALL Spell. Κάνε κλικ το spell στο βιβλίο και το βιβλίο στο πρόσωπό σου. Βλέπεις το Fire Ball spell. Βάλε το βιβλίο στο χέρι σου, πήγαινε έξω στο σταυροδρόμι και μετά αριστερά στον ιστό της αράχνης. Κάνε CAST το spell (1, 2, 1 και δεξί κλικ στον ιστό). Συνέχισε το μονοπάτι και κάνε TALK στον μαύρο ιππότη. Γρήγορα εξοπλίσου με το morning star και σκότωσε το τέρας. Είναι σχετικά εύκολο. Κάνε δεξί κλικ στο νεκρό τέρας. Βλέπεις



τι έχει. Πάρε τα cleaver και oar. Πήγαινε στη σχεδία. Στον πρώτο δεξιό στύλο κάνε κλικ το oar. Προχώρα ευθεία. Περνάς το ποτάμι. Απέναντι μίλα στον ιππότη. Προχώρα ευθεία. Πλησίασε το κόκκινο ανθρωποφάγο φυτό. Κάνε SAVE. Από το κάτω δεξί άκρο του πάρε ένα skull. Κάνε το κλικ στο inventory σου. Φτιάχνεις ένα γάντζο!! Κάνε κλικ το γάντζο στα κλαδιά του δέντρου που είναι πάνω και λίγο αριστερά από το ανθρωποφάγο φυτό. Περνάς από πάνω του πηδώντας. Βάλε το γάντζο στο inventory σου και μίλα στον ιππότη. Φτάνεις στα μανιταρόσπιτα. Μίλα στον ιππότη. Συνέχισε απέναντι περνώντας τη γέφυρα. Στο σιντριβάνι πάρε το πιο αριστερό μονοπάτι. Μπες στο δεντρόσπιτο. Μίλα στη γυναίκα-ξωτικό. Σου δίνει ένα cog (γρανάζι). Γύρνα προς την πόρτα και ανέβα τις σκάλες (κλικ στη δεξιά πλευρά). Πάνω από τα συρτάρια πάρε το piece of cloth. Γύρνα στο σιντριβάνι και ξαναπήγαινε ώστε να το έχεις στα βόρεια. Πάρε το πιο δεξί μονοπάτι. Από την άκρη της λίμνης πάρε ένα μήλο και κάνε το USE στο σκύλο. Κάνε USE το μοχλό ίσια μπροστά (φαίνεται σαν ξύλο καρφωμένο στον πάγο). Πάνω στο καλυβόσπιτο, μίλα στη γυναίκα-ξωτικό μέχρι να σου δώσει ένα κλειδί. Κάνε USE το μοχλό (είναι πίσω σου) για να ξαναβρεθείς κάτω. Γύρνα στο σιντριβάνι. Κάνε USE το piece of cloth στο σιντριβάνι. Το βρέχεις. Κάνε το USE στο πρόσωπό σου στο inventory και φόρα το. Πάρε το μεσαίο μονοπάτι και πήγαινε στον κήπο. Πάρε μπλε λουλούδια και γύρνα πίσω στα μανιταρόσπιτα. Μόλις περάσεις την πρώτη γέφυρα, στρίψε δεξιά και πήγαινε στη δεύτερη γέφυρα. Γύρνα ώστε να βλέπεις τον ιππότη. Οπλίσου με το morning star και κάνε SAVE. Στο inventory σου κάνε κλικ τα μπλε λουλούδια στο πρόσωπό σου. Μικραίνεις. Χτύπα από τα αριστερά προς τα δεξιά μέχρι να σκοτώσεις το σκορπιό που έρχεται. Προσπάθησε να τα καταφέρεις χωρίς απώλειες. Μετά εξερεύνησε τα μανιταρόσπιτα. Στο inventory σου βγάλε από το πρόσωπό σου το cloth, αλλά και το όπλο. Μπορείς να μπεις σε δύο σπίτια. Στο ένα από αυτά ένα μικρό ξωτικό θα σου δώσει ένα Dispell Illusion spell. Κάνε το κλικ στο πρόσωπό σου και μετά στο Spell Book σου. Στο άλλο μανιταρόσπιτο (ψάξε μέχρι να το εντοπίσεις) θα βρεις ένα green potion bottle. Εδώ στο έδαφος ψάξε μέχρι να βρεις ένα blue potion bottle. Στο έδαφος, έξω από τα μανιταρόσπιτα, κάνε κλικ στο πρόσωπό σου το green potion bottle. Ξαναγίνεσαι κανονικός. (Το μπλε κάνει Healing, σε περίπτωση που το χρειαστείς.) Πήγαινε πάλι στο σιντριβάνι. Ξαναβάλε το cloth στο πρόσωπό σου. Πάρε δύο κίτρινα λουλούδια και συνέχισε το μονοπάτι μέχρι να φτάσεις στον ιππότη και στον τοίχο με τα γρανάζια. Πλησίασε στον τοίχο και κάνε κλικ σε αυτόν το cog (γρανάζι που έχεις). Στρίψε δεξιά και πλησίασε στον τοίχο. Εντόπισε τη μόλις σχηματιζόμενη πόρτα. Βγάλε το πανί από το πρόσωπό σου και κάνε κλικ στα μάτια σου το Spell Book. Δες το Dispell Illusion. Βάλε το Spell Book στο χέρι σου, σχημάτισε το πιο πάνω spell (4, 3, 3) και κάνε το CAST με δεξί κλικ του mouse. Ανοίγεις την πόρτα. Βγάλε το βιβλίο από το χέρι σου και μπες μέσα. Για να μη χαθείς πήγαινε όλο αριστερά (από τα αριστερά προς τα δεξιά). Βρες τα empty bucket και torch. Μίλα στον ιππότη. Στο πηγάδι κάνε USE το bucket σε ένα από τα φυτά (;) στο ταβάνι!!! Το γεμίζεις. Βγες πίσω και πήγαινε στον τοίχο με τα γρανάζια. Κάνε USE το full bucket στο μοχλό, πάνω από τα γρανάζια. Ανοίγει η κλειστή πόρτα. Πάρε το silver chest. Γύρνα πίσω, μπες από την illusionary πόρτα που άνοιξες και ψάξε μέχρι να βρεις το δωμάτιο με ένα σκελετό. Την κλειστή πόρτα την ανοίγει το κλειδί που σου έδωσε το ένα ξωτικό. Μπαίνεις στο δωμάτιο απ' όπου πήρες το chest, αλλά από την άλλη πλευρά. Από τη δεξιά του πλευρά κάνε κλικ το silver chest πάνω του. Είναι ο Fujitumo και σου δίνει το δαχτυλίδι του. Από την μεριά των ποδιών του σκελετού υπάρχει μια σκοτεινή πόρτα. Κάνε κλικ τον αναμμένο δαυλό (torch) στην πόρτα και βγαίνεις έξω. Μίλα στον ιππότη. Πρόσεξε τι σου ζητά. Συνέχισε ίσια μπροστά. Πέσε μέσα στο ποτάμι. Σε καταπίνει ένα τεράστιο ψάρι. Προχώρα στην κοιλιά του και πάρε ένα large diamond. Τώρα γύρνα και κάνε USE ένα κίτρινο λουλούδι στα σωθικά του ψαριού. Σε φτύνει στη στεριά!!! (Το ίδιο αποτέλεσμα έχει και το χτύπημα με ένα όπλο, αλλά είπαμε όχι βία, στο βαθμό του δυνατού.)

Προχώρα ευθεία στον γκρεμό και πήδα κάτω. Γύρνα και μπες στον καταρράκτη. Στον μικρό δράκο κάνε USE το large diamond που πήρες από το ψάρι. Πήγαινε κοντά στο δράκο και πάρε το jewel of the Duck Dragon. Γύρνα όλη τη διαδρομή πίσω μέχρι τον ιππότη. (Στο ποτάμι δεν θα έχεις πρόβλημα.) Δώσε του το jewel. Ξαναγύρνα στο ποτάμι. Θα σε καταπιεί πάλι το ψάρι. Ξανά κάνε USE τα yellow flowers σε αυτό και θα



Αν το πρόσωπο του Shodan σχηματιστεί ολόκληρο (σχηματίζεται σιγά-σιγά στο background της διπλανής φωτογραφίας) προτού προλάβεις να τον σκοτώσεις, τότε καιρός για restore.



Η τελική οθόνη της μονομαχίας με τον Shodan μέσα στο Cyberspace. Ο Shodan είναι ο "γκρίζος κώνος" που μόλις διακρίνεται.





σε πετάξει απέναντι. Κατέβα στον γκρεμό, αλλά αυτή τη φορά προχώρα πάνω στις πέτρες ώστε να περάσεις απέναντι. Προχώρα στο μονοπάτι. Εντόπισε το άλλο μονοπάτι που ανεβαίνει πάνω στον μικρό λόφο. Προχώρα στο κέντρο του κύκλου με τις πέτρινες αψίδες. Ενας ιππότης έρχεται. Μίλα του. Κάνε USE το δαχτυλίδι σου πάνω της.

Βάλε το δαχτυλίδι στο inventory σου και, αφού σου μιλήσει, οπλίσου με το σπαθί και χτύπα την. Σε γιατρεύει και σου δίνει ένα pick axe. Κατέβα κάτω και εντόπισε το μέρος του δρόμου όπου βρίσκονται πεσμένα βράχια. Κάνε USE το pick axe σε αυτά. Μίλα στον μαύρο ιππότη (Haagen von Diakonov). Σου δίνει ένα axe. Κόψε με αυτό το δέντρο. Πέρνα απέναντι. Βρες και σκότωσε τους δύο ληστές. Πάρε από αυτούς ό,τι έχουν (δεξί κλικ πάνω τους), ένα bag, ένα sword και ένα staff. Ανοιξε το bag με δεξί κλικ και πάρε το vase. Βρες το μονοπάτι που οδηγεί στο κάστρο. Βγάλε το όπλο από το χέρι σου και με δεξί κλικ μίλα στον Sylvan of Sygill. Κάνε USE το vase πάνω τους. Πάρε το μονοπάτι και μπες στο κάστρο (DISK 2). Δοκίμασε να πάρεις το αυγό. Μπες στην απέναντι πόρτα. Στον μικρό δράκο πάνω στη γέφυρα κάνε USE το δαχτυλίδι σου. Οπλίσου με το ξίφος σου, κάνε SAVE και πέρνα τη γέφυρα. Σκότωσε το zombie, κάνοντας μια μικρή κίνηση προς τα αριστερά ώστε να είστε πρόσωπο με πρόσωπο. Γύρνα ίσια και άφησε κάτω τα cleaver, Diakonovs axe, morning star, quarter staff, kurus sword, bag και cloth. Προχώρα ίσια απέναντι στο θρόνο και



κάνε USE σε αυτόν. Βλέπεις ένα όραμα. Εξερεύνησε όλα τα δωμάτια. Από ένα από αυτά θα πάρεις από έναν τοίχο το Dragon God Effigy. Στο ακριβώς διπλανό δωμάτιο εντόπισε μια μπουκάλα σε ένα ράφι. Σπάσε την κάνοντας κλικ το σπαθί πάνω της. Πάρε το stone eye. Στο υπνοδωμάτιο με ένα τζάκι κάνε USE το αριστερό metal bracket. Γύρνα και μπες στην κουρτίνα. Κάνε USE στο φως που κρέμεται από το ταβάνι. Παίρνεις ένα κλειδί. Κάνε USE το κλειδί στο chest. Βρίσκεις το 1ο κομμάτι της σφραγίδας. Μπες στην εκκλησία. (Η πόρτα αριστερά απ' αυτήν από την οποία μπήκες για πρώτη φορά στο κάστρο.) Πάρε το Water Sprinkler. Στο βάθος της εκκλησίας, στο μικρό δωμάτιο, πάρε τα candles και την Bible. Γύρνα στην εκκλησία και κάνε USE τα κεριά στο κηροπήγιο. Παίρνεις το 2ο κομμάτι της σφραγίδας. Κάνε το κλικ πάνω στο άλλο. Στη βιβλιοθήκη (η πόρτα δεξιά από αυτήν από την οποία μπήκες την πρώτη φορά) κάνε κλικ στον δράκο-άγαλμα για να μάθεις πώς θα ελευθερώσεις το spirit. Βρες την πόρτα με τις σκάλες και κατέβα κάτω (ακριβώς απέναντι). Πάρε το ξίφος (orna) κάτω από τη σκάλα. Ανέβα ξανά στο χολ. Μπες στην πόρτα στα αριστερά του θρόνου. Εντόπισε την ασπίδα στον τοίχο με ένα σπαθί. Κάνε USE το σπαθί-orna πάνω της. Από το άνοιγμα πάρε το 3ο κομμάτι της σφραγίδας. Κάνε το κλικ στα υπόλοιπα και τώρα θα είναι ολόκληρη. Ξανακατέβα κάτω τις σκάλες. Κάνε USE την seal στην πόρτα. Ψάξε καλά όλα τα δωμάτια. Μπες πρώτα στο αριστερό, ανέβα στη σκάλα και πάρε το σπασμένο κλειδί. Στο χολ με τις πολλές πόρτες, όπως πρωτομπαίνεις, πήγαινε στο NW δωμάτιο. Κάνε USE στο σκελετό στο "κρεβάτι". Πάρε το 2ο stone eye. Στο δωμάτιο στο κέντρο της απέναντι πλευράς κάνε LOOK στην κουβέρτα και βρίσκεις το 3ο stone eye. Μπες στη βορινή πόρτα και πάρε τη δεξιά πόρτα.

Στην κουζίνα πάρε το empty ladle (κουτάλα). Ακριβώς απέναντι από την κουζίνα, στην τραπεζαρία πάρε το crow bar. Πήγαινε στο SE δωμάτιο του χολ, στο σιδηρουργείο. Από το μικρό πλαϊνό του δωμάτιο πάρε το sack of coal. Από το σιδηρουργείο πάρε το hammer (στο τραπέζι με τα σπαθιά) και το hacksaw (πριόνι). Ασε κάτω 2 αντικείμενα, αν χρειαστεί, προσωρινά για να πάρεις τα προαναφερθέντα. Βάλε τα κάρβουνα στο πέτρινο μαγκάλι στο κέντρο. Κάνε USE την κουτάλα στη δεξαμενή νερού για να το γεμίσεις. Στο inventory σου κάνε USE το flint στο sulphur. Κάνε USE τη φωτιά στα κάρβουνα για να τα ανάψεις. Κάνε USE το φυσερό. Δυναμώνεις τη φωτιά. Κάνε USE το σπασμένο κλειδί. "Ανάβει". Κάνε USE το κλειδί στο αμόνι. Κάνε USE το hammer στο κλειδί στο αμόνι. Κάνε USE το γεμάτο ladle (κουτάλα) στο κλειδί, αφού πας από πάνω του. Παίρνεις το reforged key.

Γύρνα στο χολ, αφού πάρεις τα αντικείμενά σου που άφησες προηγουμένως (άφησε τα ladle και hammer). Κάνε USE το κλειδί στην πιο νότια και κεντρική πόρτα. Ακολούθησε το χολ και βρίσκεσαι

σε ένα άλλο κεντρικό δωμάτιο. Μπες στο πιο SW δωμάτιο (οπλοστάσιο). Σε μία από τις θήκες όπλων στον τοίχο εντόπισε το 4ο stone eye. Βάλε τα 4 stone eyes στα 2 sceleton heads που υπάρχουν αντικριστά στους τοίχους. Τώρα από τα τραπέζια πάρε τα hacksaw, shield, sword και το 2nd key. Βγες έξω. Εντόπισε το δωμάτιο με τους θησαυρούς. Πάρε το map. Στο δωμάτιο των βασανιστηρίων σκότωσε το τέρας. Εντόπισε και πάρε τα pliers. Στο κεντρικό χολ από το μεσαίο κελί πάρε το σκελετό (μην ακουμπάς το σπαθί του, γιατί κάθε φορά θα εμφανίζεται και ένα νέο τέρας). Κάνε USE το σκελετό αυτό, σε αυτόν στο πιο δεξί κελί. Κάνε USE τη βίβλο και μετά USE το Holy Water Sprincler. Κάνε τέλος κλικ σε αυτόν για να τον ελευθερώσεις. Μπες στο δωμάτιο με τη δεξαμενή νερού. Μπες σε αυτήν (πηδάς από μια μεριά), πάρε από το βυθό το crank και μετά βγες έξω. Γύρνα στο κεντρικό χολ. Εντόπισε το κεφάλι του δράκου σε μια γωνιά και κάνε USE το crank. Αδειάζεις τη δεξαμενή. Πήγαινε σε αυτήν, πήδα μέσα και μπες στην πόρτα που είναι στον πυθμένα της. Ακολούθησε το μονοπάτι και μπες στη σπηλιά. Κάνε USE στο δράκο. Σου μιλάει και σου λέει για το γιο του. Σου δίνει τα sleeping powder potion και magic powder. Γύρνα στην είσοδο του κάστρου, εκεί όπου υπάρχει το sphere που προανέφερα. Κάνε LOOK στο δράκο και μετά USE το sleeping powder σε αυτόν, στο κεφάλι του. Τώρα πάρε το molten sphere. Γύρνα πίσω στις σκάλες που οδηγούν στο υπόγειο. Μην κατεβείς κάτω, αλλά κάνε USE το magic powder στις σκάλες που ανεβαίνουν πάνω.

Πρέπει να βρεις 4 metal balls. Η μία είναι στη βιβλιοθήκη ενός υπνοδωματίου. Μία άλλη είναι στη γλάστρα σε ένα χολ. Η τρίτη είναι σε ένα κομοδίνο στο υπνοδωμάτιο που βρίσκεται μετά το δωμάτιο με το σκελετό (σκότωσέ τον πρώτα). Η τελευταία είναι στο παιδικό δωμάτιο στο πάτωμα. Σε ένα από τα 4 ακριανά δωμάτια στο μπαλκόνι βρίσκεται ένα stone imp. Πάρε το. Βρες το σιδερόφραχτο παράθυρο που είναι πάνω από τη φωλιά με το dragon egg. Κάνε USE το hacksaw στο παράθυρο. Στη φωλιά κάνε use το molten sphere στο αυγό (;) δεξιά. Κάνε USE τα pliers στην "αναμμένη" sphere που μόλις άφησες. Κάνε USE στην sphere. Τώρα





κουβαλάς τον μικρό δράκο. Πήγαινε κάτω στη σπηλιά του δράκου. Μίλα του. Του δίνεις το γιο του. Ξαναμίλα του. Δώσε του το stone imp...

Σε μεταφέρει σε ένα μυστικό δωμάτιο. Πάρε το teleport spell και βάλε το στο βιβλίο. Πάρε το Diakonovs Blood από το σεντούκι. Κράτησε το βιβλίο, σχημάτισε το teleport spell (1, 2, 3) και κάνε το CAST. Διάλεξε από το χάρτη το Dragon's Lair. Γυρνάς πίσω στο δράκο. Μίλα του. Ανέβα πάνω στις σκάλες, στο δωμάτιο με τον αετό-άγαλμα και το τζάκι. Πάρε το twig από το τζάκι. Κάνε USE το flint στο sulphur. Κάνε USE τη φωτιά στο twig. Κάνε USE το twig στον αετό. Κάνε USE τις 4 balls στις 4 τρύπες στο έδαφος μπροστά από τον αετό. Κάνε USE τον αετό. Πάρε το Talon with string. Βγες από το δωμάτιο και ανέβα τις σκάλες. Ξεκλείδωσε την πόρτα με το 2nd key. Βρίσκεσαι σε ένα δωμάτιο με βαρέλια. Μπες στο δωμάτιο με τα pots (μικρά καζάνια). Κάνε LOOK σε αυτό χωρίς πάτο. Κάνε USE το talon σε αυτό και παίρνεις το κλειδί που ήταν πάνω από τον αετό (Dragon key). Ανέβα τις σκάλες που είναι στο δωμάτιο με τα βαρέλια. Στην πόρτα κάνε USE το Dragon key. Μπες και μίλα στον μάγο Addlepate. Βάλε στην πεντάλφα τα sword, shield και crossbow που πήρες από το υπόγειο. Ξαναμίλα στον μάγο. Βγες έξω και βρες την είσοδο με τη σκάλα. Ανέβα τη σκάλα. Πάρε το ruby. Γύρνα στον μάγο. Μίλα του. Σου δίνει ένα χάρτη. Κάνε τον κλικ με τους άλλους. Κράτα το Spell Book και κάνε το teleport spell (1, 2, 3). Κάνε CAST και επίλεξε το Circle of stones στον γενικό χάρτη. Μπαίνεις στο δεξί κρανίο-σπηλιά και πας στο υπόγειο δωμάτιο. Κάνε USE το ruby στην τρύπα στην αριστερή πλευρά. Πήγαινε από την άλλη, κάνε LOOK και πάρε από το "φέρετρο" τα Dragon Armor και Dragon Shield. Τηλεμεταφέρσου πίσω στον μάγο (Level 3 του χάρτη). Μίλα του. Άκουσε τι λέει. Κάνε SAVE. Σου δίνει ένα chalice. Κάνε δεξί κλικ σε αυτό. Πάρε το μενταγιόν power stone. Κάνε κλικ το blood στην πεντάλφα. Μόλις εμφανιστεί ο Diakonov, κάνε κλικ πάνω του το μενταγιόν power stone. Φεύγοντας ο μάγος σου δίνει τα Dragon effigy και Crystall ball. Κάνε κλικ ένα όπλο στο Dragon effigy που σου έδωσε ο μάγος. Πάρε από κάτω τα shield, crossbow και sword. Τηλεμεταφέρσου στο Dragon's Lair. Πήγαινε στο δωμάτιο πιο μέσα και πάρε τα Dragon Lance και Dragon Saddle. Φόρα τα Dragon Armour και Dragon Shield. Γύρνα πίσω στο δράκο και κάνε USE πάνω του πρώτα το Dragon Saddle και μετά το Dragon Lance. Πήγαινε στο Stone Circle. Αν έχεις κάνει όλα τα παραπάνω θα ψηφιστείς ως ιππότης, ενώ ο Diakonov θα διωχθεί.

Επιτέλους, τέλος! Καλό σας καλοκαίρι. ■

HINTS & TIPS

Στη στήλη αυτή, μπορείτε να βρείτε κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς. Μην τα περιμένετε όμως όλα από εμάς! Ενεργοποιηθείτε! Περιμένουμε τις δικές σας επιστολές, με τα δικά σας Hints'n'Tips, στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με e-mail στο user-id Argiris, για τα μέλη της CompuLink.

Επιμέλεια: Α. Γιαγιάς

Μια και θα τα ξαναπούμε πάλι από Σεπτέμβριο, σας ετοιμάσαμε πάρα πολλά νέα tips (κυρίως κωδικοί) για πολλά δημοφιλή παιχνίδια, ώστε να μπορέσετε να ολοκληρώσετε τα περισσότερα πριν από τις νέες κυκλοφορίες του Σεπτεμβρίου.

Μέχρι τότε λοιπόν ΚΑΛΟ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ και καλά μπάνια, αναμένοντας τις νέες κυκλοφορίες στις οποίες θα σας παρέχουμε ανελλιπώς τα hints'n'tips τους.

BATTLE ISLE 93

Επίσης μία σειρά κωδικών για τα δύο modes, καθώς και δύο secret codes.

ONE PLAYER MAP
LUMIT
LUNAR
LUTOF
SONIX
SOSOO
SONAF
RACHE
RAMPE
RANGG
FILMO
FIEST
FINXT
EBENE
EBSYL
EBOVY
EBTAR
KARST
KANTO
KAROT
KAISR
SYBIL
SFINX
SYNOM

TWO PLAYERS' MAP
LUPOS
SONNE
SOTEX
RASEN
FISCH
EBTON
KABEL
SYTAX

SECRET CODES
DIONE
NAIAD

SYNDICATE

Αν μέχρι σήμερα δεν έχετε τελειώσει το πολύ καλό αυτό παιχνίδι θα πρέπει να το τελειώσετε σύντομα, μια και προτού τελειώσει ο χρόνος θα κυκλοφορήσει η νέα του έκδοση Syndicate Wars.

Για να σας διευκολύνουμε, λοιπόν, δώστε τα ακόλουθα ονόματα στο όνομα εταιρίας.



COOPER TEAM: Full Cryo Chamber - Ολα τα mods, όπλα και εξοπλισμό πλήρως αναπτυγμένα, καθώς και όλους τους πράκτορες πλήρως εξοπλισμένους με mods, όλα σε V3 και 10 εκατ. μετρητά..

NUK THEM: Ολοι οι νεκροί πράκτορες επανέρχονται.

ROB A BANK: Σας δίνει 100 εκατ. μετρητά.

WATCH THE CLOCK: Επιταχύνει το χρόνο.

TO THE TOP: Σας επιτρέπει να διαλέξετε οποιαδήποτε αποστολή.

DO IT AGAIN: Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατήστε Ctrl+ C ταυτόχρονα για να ολοκληρώσετε το level.

Heretic Cheat Codes

Μπορεί ακόμα να μην έχει κυκλοφορήσει επίσημα η full έκδοση του παιχνιδιού, αλλά αυτό δεν μας εμποδίζει να σας δώσουμε από τώρα μια μεγάλη γκάμα από τα on-line cheat codes του παιχνιδιού.

cockadoodledoo: Σας μετατρέπει σε κοτόπουλο
engageXY: Σας μεταφέρει στο X και Y σημείο του επιπέδου
idkfa, iddqd : Από τα καλύτερα, γνωστά και από το Doom
kitty: Εναλλάσσεται το clipping mode
massacre: Σκοτώνει όλα τα τέρατα στο level
ponce: Πλήρη επαναφορά ενέργειας
ravmap: Ολες οι λεπτομέρειες στο χάρτη
rambo: Ολα τα όπλα, πλήρη πυρομαχικά
shazam: Εναλλάσσει την ενέργεια των όπλων
skel: Ολα τα κλειδιά



ticker: Δείχνει τα frames ανά δευτερόλεπτο
quicken: God mode
gimme: Ενεργοποιώντας δίνουμε κάποιο από τα ακόλουθα γράμματα:
a: Ring of Invulnerability
b: Shadowsphere
c: Quartz Flask
d: Mystic Urn
e: Tome of Power
f: Torch
g: Time Bomb of the Ancients
h: Morph Ovum
I: Wings of Wrath
j: Chaos Device

BATTLE ISLE SCENARIO DISK 1

Οι ίδιοι κωδικοί και για το scenario disk 1.

ONE PLAYER	SOUND
WATCH	TWEAK
LAGUN	
BIRMA	TWO PLAYERS'
SERPT	CLOCK
RAMBO	LOSAG
YUKON	BOMBS
POINT	COMET
FROGS	PEARL
ITALY	MIROR
LINES	ROMEL
VARUS	MAGMA

TIPS ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

ALIEN LEGACY

Ο Δημήτρης Βέργος μας στέλνει μία ολοκληρωμένη λύση με χρήσιμα tips και συμβουλές για το γνωστό space strategy Alien Legacy.
Με έναν Disk Editor (π.χ. το Diskedit των Norton Utilities) ανοίξτε το αρχείο *.SAV που υπάρχει στον κατάλογο SAVES. Στα παρακάτω offset θα βρείτε μερικά από τα αντικείμενα του παιχνιδιού. Αν θέλετε, αντικαταστήστε τα νούμερα που υπάρχουν σε αυτά τα offset με αυτά που σας προτείνω:

OFFSET	ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ	ΠΡΟΤΑΣΗ	ΤΙΜΗ
91205	ASTRONOMY	2823	9.000
91209	CHEMISTRY	2823	9.000
91213	ELECTRONICS	2823	9.000
91217	GEOLOGY	2823	9.000
91211	BIOLOGY	2823	9.000
91225	MATHEMATICS	2823	9.000
91229	PHYSICS	2823	9.000

Στο offset που βρίσκεται το πρώτο γράμμα της αποικίας σας προσθέστε τους παρακάτω αριθμούς για να βρείτε τα offset στα οποία βρίσκονται διάφορα στοιχεία του παιχνιδιού:

ΑΡΙΘΜΟΣ	ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ	ΠΡΟΤΑΣΗ	ΤΙΜΗ
182	MISSILES*	2823	9.000
634	ORE	2823	9.000
638	ENERGY	2823	9.000
642	LIFE SUPPORT	2823	9.000
646	HUMANS**	E803	1.000
650	ROBOTS	2823	9.000
654	POPULATION	E803	1.000

* Πρέπει πρώτα να δημιουργήσετε την τεχνολογία για την κατασκευή missiles.
** Σε αυτό το offset βρίσκεται ο αριθμός των ανθρώπων που είναι διαθέσιμοι και όχι το πόσοι πραγματικά άνθρωποι υπάρχουν στην αποικία (αυτό φαίνεται εν μέρει από το νούμερο που βρίσκεται στο offset που αντιστοιχεί στο POPULATION). Αυτό όμως μη σας απασχολεί, μια και για να χτίσετε καινούριες εγκαταστάσεις ή να τις έχετε σε λειτουργία σας ενδιαφέρει ο αριθμός των διαθέσιμων ανθρώπων.

- Σημ.: Η μέγιστη τιμή που μπορούν να πάρουν όλα τα παραπάνω πεδία είναι ο δεκαεξαδικός 0F27 που αντιστοιχεί στον δεκαδικό 9999. Ο μέγιστος αριθμός των VEHICLES είναι τα 149.

TIPS ΕΠΙΒΙΩΣΗΣ

- Ακούτε τι σας λένε οι σύμβουλοι, συνήθως έχουν δίκιο.
- Φτιάξτε δύο αποικίες στον Gaea πλήρως εξοπλισμένες.
- Σε κάθε αποικία να έχετε από ένα επιστημονικό εργαστήριο.
- Φτιάξτε space stations παντού, εφοδιασμένους με τα πάντα εκτός από ανθρώπους και κτίρια.
- Οταν θα αρχίσουν να επιτίθενται τα Biota και θα ανακαλύψετε τους Pylons, ΜΗΝ καταστρέψετε τους Pylons. Αντίθετα, ακολουθήστε την προτροπή ενός από τους συμβούλους σας και στείλτε διαστημόπλοια με ανθρώπους πιλότους (αν βάλετε robot pilots, θα καταστραφούν) στους Beta Asteroids. Οταν βρείτε τον περίεργο αστεροειδή, φτιάξτε ένα space station σε αυτόν και ακολουθήστε τη συμβουλή του στρατιωτικού σας συμβούλου (και πάλι ΜΗΝ καταστρέψετε τους Pylons που θα βρείτε). Οταν θα φτιάξετε τον Fusion Reactor, απομακρύνετε τα πάντα από αυτόν τον αστεροειδή και ανατινάξτε τον.
- Οταν θα αρχίσουν να επιτίθενται τα Biota, αν θέλετε, ακολουθήστε τη συμβουλή του επιστημονικού σας συμβούλου και φτιάξτε μια αρρώστια που τα σκοτώνει. Πάντως, το μόνο που κάνει είναι να ελαττώνει τον αριθμό των Biota που επιτίθενται στις αποικίες σας, ενώ αργότερα θα αρχίσει να προσβάλει και τους αποίκους σας, οπότε θα πρέπει να φτιάξετε και το αντίδοτο.
- Με τους Empiants υπομονή, είναι καλά παιδιά -αν και όλα τα στοιχεία δείχνουν το αντίθετο- και τέλος θα γίνετε φίλοι και σύμμαχοι.

DIALOGS & CONTROLS

Μέρος 2ο

Αυτόν το μήνα θα ολοκληρώσουμε το θέμα των dialogs με παραδείγματα. Θα εξετάσουμε με κώδικα πώς μπορούμε να αλλάζουμε κάποιο control, όταν ενεργοποιηθεί κάποιο άλλο. Επίσης, πώς γίνεται initialized ένα dialog και, τέλος, με ποιον τρόπο δημιουργούμε bitmapped buttons και απλές toolbars.

Του Δημήτρη Χριστακόπουλου
jim@compulink.gr

ΕΛΕΓΧΟΝΤΑΣ ΤΑ ΜΗΝΥΜΑΤΑ

Θα δούμε απόσπασμα κώδικα από μια εφαρμογή που περιλαμβάνεται στα παραδείγματα της Borland C++ 3.1 και μας δείχνει με απλό και άμεσο τρόπο πώς μπορούμε να ελέγξουμε τα μηνύματα που δημιουργούνται μέσα σε ένα dialog από τα διάφορα controls και σε κάθε περίπτωση να κατευθύνουμε κάποιο άλλο control να πραγματοποιήσει μια συγκεκριμένη ενέργεια.

Για να γίνουμε πιο σαφείς, το προγραμματάκι αυτό εμφανίζει ένα απλό dialog box, το οποίο περιέχει ένα list box και δύο buttons. Οταν ο χρήστης πατήσει το ένα button, αυτόματα προστίθενται στο list box κάποια strings. Οταν μάλιστα αυτά ξεπεράσουν τον αριθμό που είναι όλα ορατά, αυτόματα τα Windows προσθέτουν μια scroll bar. Με το άλλο button, το Cancel, ο χρήστης κλείνει το dialog box. Ιδού λοιπόν ο κώδικας και ακολουθεί -ως συνήθως- ο σχολιασμός.

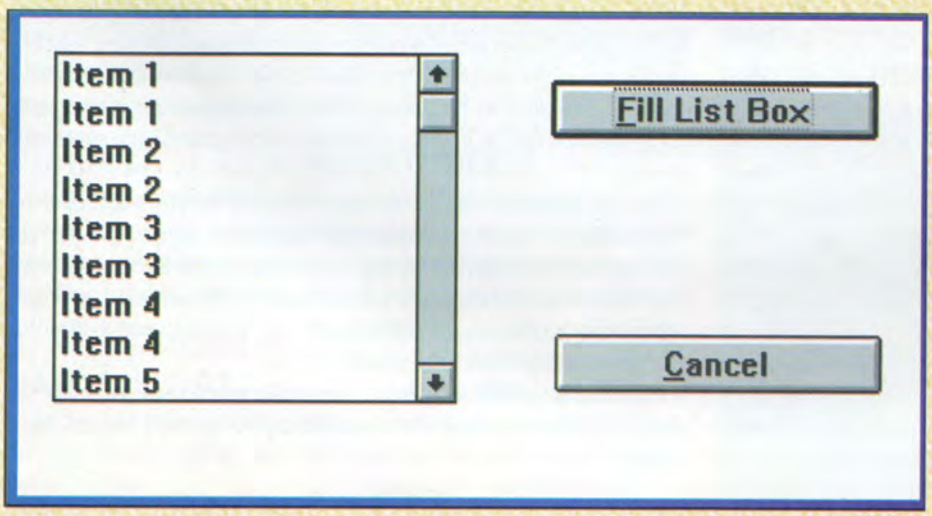
```
class TTestDialog : public TDialog
{
public:
  TTestDialog(PTWindowsObject AParent,
    LPSTR AName)
    : TDialog(AParent, AName) {};
  virtual void HandleButtonMsg(RTMessage
    Msg)
    = [ID_FIRST + ID_BUTTON];
  virtual void HandleListBoxMsg(RTMessage
    Msg)
    = [ID_FIRST + ID_LISTBOX];
};

class TTestWindow : public TWindow
{
public:
  TTestWindow(PTWindowsObject AParent,
    LPSTR ATitle);
  virtual void CMTest(RTMessage Msg)
    = [CM_FIRST + CM_TEST];
};

void
  TTestDialog::HandleButtonMsg(RTMessag
  e)
{
  SendDlgItemMsg(ID_LISTBOX,
    LB_ADDSTRING, 0, (LONG)"Item 1");
  SendDlgItemMsg(ID_LISTBOX,
    LB_ADDSTRING, 0, (LONG)"Item 2");
  SendDlgItemMsg(ID_LISTBOX,
    LB_ADDSTRING, 0, (LONG)"Item 3");
  SendDlgItemMsg(ID_LISTBOX,
    LB_ADDSTRING, 0, (LONG)"Item 4");
  SendDlgItemMsg(ID_LISTBOX,
    LB_ADDSTRING, 0, (LONG)"Item 5");
  SendDlgItemMsg(ID_LISTBOX,
    LB_ADDSTRING, 0, (LONG)"Item 6");
  SendDlgItemMsg(ID_LISTBOX,
    LB_ADDSTRING, 0, (LONG)"Item 7");
}

void
  TTestDialog::HandleListBoxMsg(RTMessag
  e Msg)
{
  DWORD Idx;
  char SelectedText[10];

  if ( Msg.LP.Hi == LBN_SELCHANGE )
  {
    Idx = SendDlgItemMsg(ID_LISTBOX,
    LB_GETCURSEL, 0, 0L);
    SendDlgItemMsg(ID_LISTBOX,
    LB_GETTEXT, (WORD)Idx,
```



```
  (DWORD)SelectedText);
  MessageBox(HWindow, SelectedText, "You
  selected", MB_OK);
 }
}

void TTestWindow::CMTest(RTMessage)
{
 GetApplication()->ExecDialog(new
  TTestDialog(this, "TESTDIALOG"));
}
```

Ο ΚΩΔΙΚΑΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Αρχικά έχουμε τη δήλωση της τάξης του Dialog, η οποία δεν παρουσιάζει ιδιαίτερη πρωτοτυπία. Απλώς ορίζουμε ως constructor τον έτοιμο που μας παρέχεται από την προγονική τάξη TDialog και επιπλέον παραθέτουμε τις μεθόδους/functions που θα χειριστούν τα μηνύματα των controls. Συγκεκριμένα είναι η HandleButtonMsg, στην οποία εμείς θα ορίσουμε τι θα συμβεί όταν ο χρήστης πατήσει το button, και η HandleListBoxMsg, όπου θα τοποθετήσουμε τον κώδικα που αναφέρεται στο list box.

Στη συνέχεια έχουμε τη δήλωση για το κυρίως παράθυρο της εφαρμογής, που δεν μας ενδιαφέρει ιδιαίτερα (απλώς έχει μια συνάρτηση ώστε, διαλέγοντας ο χρήστης τη μοναδική επιλογή test του προγράμματος, να εμφανίζεται το dialog box). Αμέσως μετά έρχεται ο κώδικας της συνάρτησης HandleButtonMsg, μία σειρά από συναρτήσεις SendDlgItemMsg στην ουσία που αναλαμβάνουν να γεμίσουν με κάποια strings το list box, σύμφωνα με τη σύνταξη που έχουμε ήδη αναφέρει στο προηγούμενο τεύχος. Σημειώστε ότι στην τελευταία παράμετρο που είναι το κείμενο προηγείται ο προσαρμογέας (LONG), καθώς αυτό επιβάλλεται από τη δομή της SendDlgItemMsg.

Η αμέσως επόμενη συνάρτηση παρουσιάζει κάποια δυσκολία. Εδώ, όταν επιλέξετε με το mouse κάποιο από τα δεδομένα που περιέχει το list box (οπότε η αντίστοιχη γραμμή θα γίνει μπλε), θα εμφανιστεί ένα message box που θα αναφέρει ποιο string έχετε διαλέξει. Ορίζουμε δύο μεταβλητές. Η Idx είναι ουσιαστικά ένας 32-bit ακέραιος για να αποθηκεύσουμε τη θέση μέσα στο list box όπου βρίσκεται το string που επέλεξε ο χρήστης. Η μεταβλητή SelectedText είναι ένας πίνακας χαρακτήρων για να αποθηκεύσουμε το string.

Μόλις λοιπόν τα Windows δεχτούν μήνυμα ότι ο χρήστης "πείραξε" το list box, αμέσως στέλνουν το μήνυμα στην εφαρμογή μας, η οποία το "προωθεί" στη συνάρτηση HandleListBoxMsg. Εκεί ένα if αναλαμβάνει να εξακριβώσει εάν πρόκειται για μήνυμα LBN_SELCHANGE, δηλαδή η επιλογή μέσα στο listbox έχει αλλάξει. Στην περίπτωση που έτσι έχουν τα πράγματα, μια κλήση της SendDlgItemMsg με παράμετρο LB_GETCURSEL θα μας κατατοπίσει για την τρέχουσα θέση του cursor μέσα στο list box και το αποτέλεσμα θα αποθηκευτεί φυσικά στη μεταβλητή Idx.

Το επόμενο βήμα είναι να καλέσουμε πάλι την SendDlgItemMsg, αυτή τη φορά με παράμετρο LB_GETTEXT, ώστε να βρούμε το κείμενο που είναι αποθηκευμένο στη θέση που δείχνει η Idx. Οπως είναι φυσικό, αποθηκεύουμε την τιμή στη μεταβλητή SelectedText που περνάμε ως τελευταία παράμετρο. Τέλος, μια κλήση της MessageBox εμφανίζει το αποτέλεσμα στην οθόνη μας. Η τελευταία συνάρτηση CMTest είναι για τη δημιουργία του dialog box στην αρχή. Εχουμε αναφερθεί και στο παρελθόν στη διαδικασία με τη χρήση των GetApplication και ExecDialog, αλλά είναι ευκαιρία να την ξαναθυμηθούμε.

Το παράδειγμα αυτό είναι στοιχειώδες για να παρουσιάσουμε το θέμα μας. Στις σύγχρονες εφαρμογές γίνεται αρκετά ευρεία χρήση. Για παράδειγμα, σε ένα πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας, όταν ο χρήστης θέλει να ανοίξει ένα αρχείο γραφικών, κάθε φορά που στο list box διαλέγει και ένα διαφορετικό file αυτόματα, στο ίδιο dialog, παρουσιάζεται και η εικόνα σε σμίκρυνση.

ΑΡΧΙΚΟΠΟΙΗΣΗ ΠΑΡΑΜΕΤΡΩΝ

Μία πολύ χρήσιμη συνάρτηση είναι η SetupWindow, που κληρονομεί κάθε αντικείμενο του τύπου TDialog. Η ίδια συνάρτηση όμως υπάρχει και σε άλλες τάξεις. Οπως είναι προφανές, σε πραγματικές εφαρμογές πολύ συχνά θέλουμε, όταν ο χρήστης ενεργοποιεί κάποιο dialog, να υπάρχουν αρχικές τιμές εισηγμένες στα διάφορα controls.

Ας υποθέσουμε, για παράδειγμα, ότι έχουμε ένα dialog box TNO25Dialog, το οποίο περιέχει ορισμένα edit boxes για να εισάγει ο χρήστης δεδομένα. Εστω ότι θέλουμε σε κάθε edit box να υπάρχει ένας περιορισμός στον αριθμό των χαρακτήρων που μπορούν να εισαχθούν (αρκετά χρήσιμο όταν θέλουμε να ελέγχουμε το μέγεθος των μεταβλητών μας) και επιπλέον επιθυμούμε, μόλις ξεκινάει το dialog, τα edit boxes να περιέχουν ήδη κάποιες τιμές (μια κοινή περίπτωση είναι να περιέχουν τις τιμές που εισήγαγε ο χρήστης την προηγούμενη φορά που το ενεργοποίησε). Αν τα edit boxes έχουν τα "ονόματα" IDD_NO25INPUT1 και IDD_NO25INPUT2, τότε ο ακόλουθος κώδικας μας οδηγεί στο επιθυμητό αποτέλεσμα.

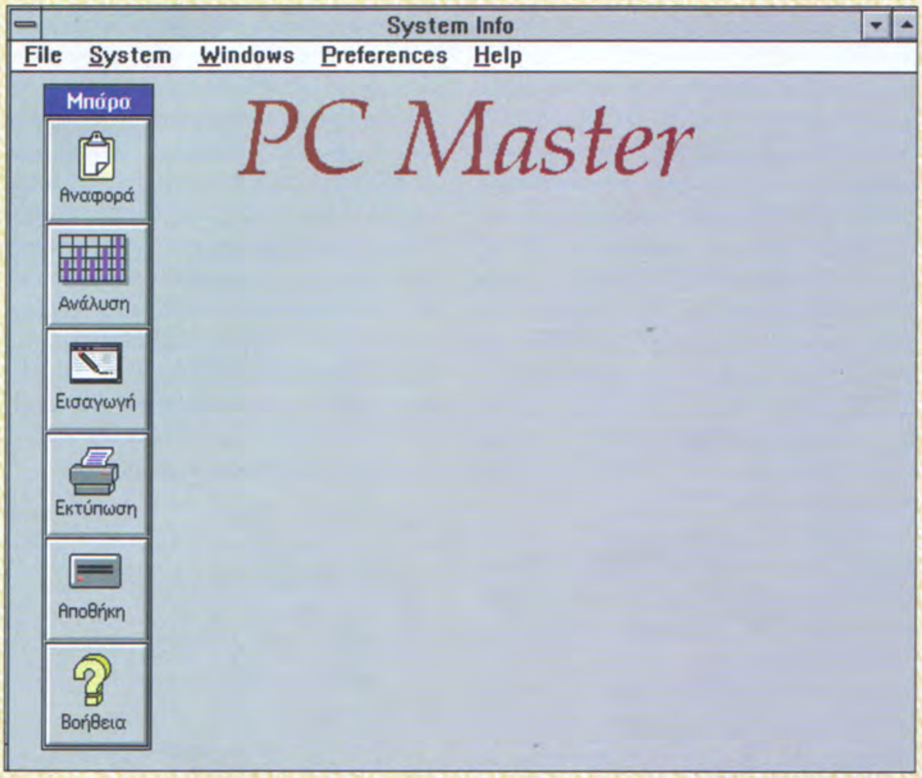
```
void TNO25Dialog::SetupWindow()
{

 SendDlgItemMsg (IDD_NO25INPUT1,
  EM_LIMITTEXT, 50, 0L) ;
 SendDlgItemMsg (IDD_NO25INPUT2,
  EM_LIMITTEXT, 25, 0L) ;
 SetWindowText
  (GetItemHandle(IDD_NO25INPUT1),
  "Αρχική τιμή") ;
 SetWindowText
  (GetItemHandle(IDD_NO25INPUT2),
  "Αρχική τιμή") ;

}
```

Η συνάρτηση SendDlgItemMsg πρέπει να μας είναι πλέον οικεία. Εδώ τη χρησιμοποιούμε με την παράμετρο EM_LIMITTEXT, για να περιορίσουμε το εύρος των strings που μπορεί να εισαγάγει ο χρήστης στους 50 και 25 χαρακτήρες αντίστοιχα.

Ακολουθεί μια καινούρια συνάρτηση, η SetWindowText, που μπορεί να χρησιμοποιηθεί αντί για την SendDlgItemMsg σε ορισμένες περιπτώσεις. Οπως έχουμε αναφέρει, ακόμη και ένα απλό control, έστω ένα edit box, δεν παύει να είναι πάντοτε ένα παράθυρο. Η συνάρτηση SetWindowText, όπως υποδηλώνει και το όνομά της, δεν κάνει τίποτε άλλο από το να θέτει το κείμενο ενός παραθύρου στην τιμή που δίνουμε εμείς. Αν επρόκειτο για το κυρίως παράθυρο της εφαρμογής μας, για παράδειγμα, μια κλήση αυτής της συνάρτησης θα ήταν αρκετή για να αλλάξουμε το caption και αντί για Sysinfo να λέει κάτι άλλο. Οταν εφαρμόσουμε τη συνάρτηση σε ένα edit box, απλώς θα αλ-



λάξει το περιεχόμενό του. Η συνάρτηση α-παιτεί μόνο το handle του edit box (το οποίο βρίσκουμε καλώντας τη συνάρτηση GetItemHandle και δίνοντας το ανάλογο ID ως παράμετρο) και φυσικά το νέο κείμενο που θέλουμε να εισαχθεί.

Ανάλογη της SetWindowText είναι η GetWindowText, που βέβαια ανακτά το τρέχον κείμενο του edit box και το αποθηκεύει σε ένα string που ορίζουμε εμείς. Για παράδειγμα,

```
GetWindowText
  (GetItemHandle(IDD_NO23INPUT1),
  MagRecord.title, 50) ;
```

Η μόνη διαφορά εδώ είναι ότι στο τέλος πρέπει να προσδιορίσουμε και το μέγιστο α-ριθμό των χαρακτήρων που θα ανακτηθούν. Είναι δύο συναρτήσεις απλές και εύχρηστες, που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε τέτοιες απλές περιπτώσεις.

TOOLBAR

Ενα πολύ ενδιαφέρον, αλλά και κάπως δύσκολο να αποδοθεί σε ένα άρθρο, αντικείμενο προγραμματισμού είναι η δημιουργία μιας floating toolbar, μιας κινητής δηλαδή παλέτας εικονιδίων-εργαλείων που θα έχετε σίγουρα δει σε πολλά παραθυρικά πακέτα.

Στην ουσία μια τέτοια toolbar δεν είναι τίποτε άλλο από ένα dialog, ένα dialog όμως που περιέχει έναν ειδικό τύπο controls, τα bitmapped buttons. Αυτά, σε αντίθεση με τα κοινά buttons που έχουν μόνο γράμματα, μπορούν να έχουν και εικόνες που σχεδιάζει και ενσωματώνει ο χρήστης.

Ακολουθεί η δήλωση της τάξης του dialog:

```
class TSpecialDialog : public TDialog
{
 public:
  TSpecialDialog (TSysWindow *Parent,LPSTR
  szName);

  virtual void
  HandleButtonSpecial1(RTMessage Msg)
   = [ID_FIRST + ID_SPECIAL1];
  virtual void
  HandleButtonSpecial2(RTMessage Msg)
   = [ID_FIRST + ID_SPECIAL2];
  virtual void
  HandleButtonSpecial3(RTMessage Msg)
   = [ID_FIRST + ID_SPECIAL3];
  virtual void
  HandleButtonSpecial4(RTMessage Msg)
   = [ID_FIRST + ID_SPECIAL4];
virtual void HandleButtonSpecial5(RTMessage
  Msg)
   = [ID_FIRST + ID_SPECIAL5];
  virtual void
  HandleButtonSpecial6(RTMessage Msg)
   = [ID_FIRST + ID_SPECIAL6];
};
```

Οπως βλέπετε και στη σχετική εικόνα, η toolbar περιέχει 6 buttons. Συνεπώς, έχουμε έξι αντίστοιχες virtual functions για τις ενέργειες που αντιστοιχούν σε κάθε button που επιλέγει ο χρήστης. Με ID_SPECIALX συμβολίζουμε βέβαια τους identifiers των buttons.

Αργότερα, κάπου στο πρόγραμμά μας, θα υπάρχει και ο κώδικας για κάθε function, που θα είναι κάπως έτσι:

```
 void
  TSpecialDialog::HandleButtonSpecial1(RTM
  essage)
{
 .....
 Ενέργειες που πρέπει να επιτελέσει το
  πρόγραμμα
 .....
}
```

Ας δούμε τώρα και τον constructor της τάξης:

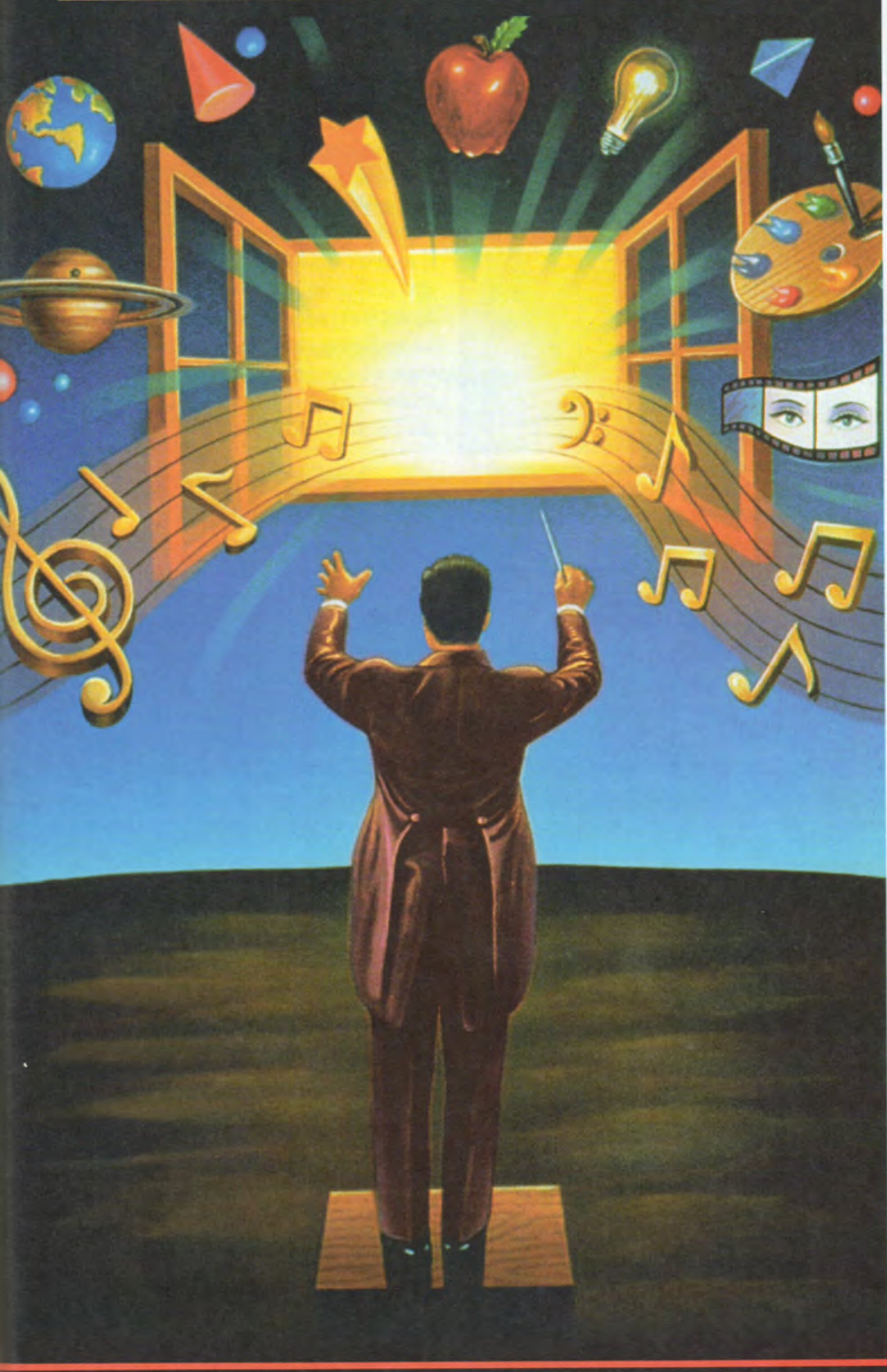
```
TSpecialDialog::TSpecialDialog(TSysWindow
  *Parent,LPSTR szName):TDialog(Pa–
  rent,szName)
{
 return;
}
```

Τίποτα καινούριο. Ενα dialog, με την ονομασία TSpecialDialog έστω, που είναι απόγονος της τάξης TDialog και "ανήκει" στο κύριο παράθυρο της εφαρμογής μας, TSysWindow.

Κάπου τώρα, μέσα στο πρόγραμμά μας, θα μπορούσαμε να έχουμε τα εξής:

```
void TSysWindow::SetupWindow()
{
 PTSpecialDialog BestDialog;
```

THE SHOW
MULTIMEDIA



20-22 ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ 1995

Holiday Inn®
Athens

Hellenic Congress Hall
Μιχαλακοπούλου 50, Αθήνα

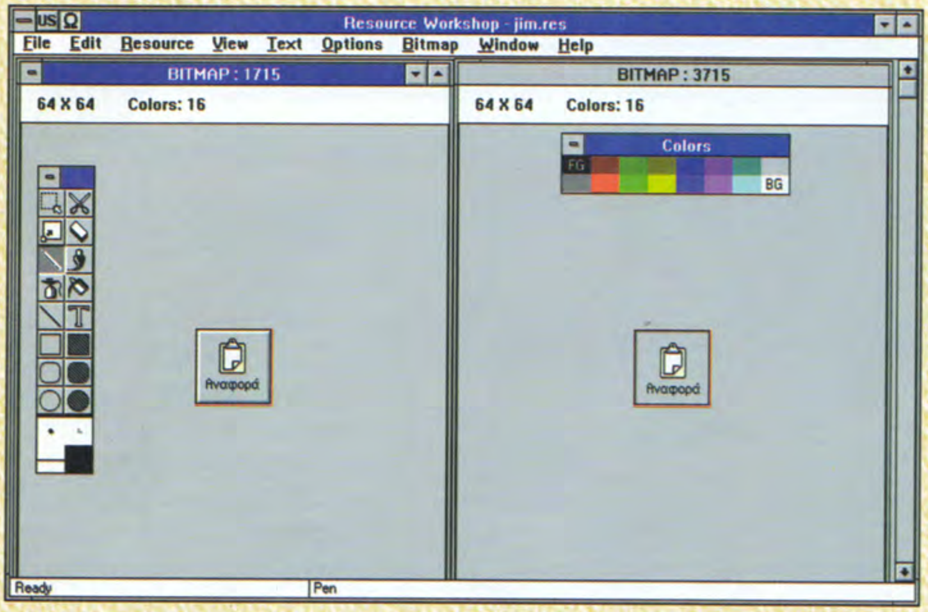
Με τη συνεργασία των περιοδικών Multimedia & CD-ROM και Computer Για Όλους πραγματοποιείται η πρώτη επαγγελματική έκθεση για τον χώρο της τεχνολογίας multimedia, ένα χώρο που καθημερινά γίνεται σημαντικότερος για όλους μας.
Ελάτε να ανακαλύψετε τις πολυδιάστατες εφαρμογές της έμπνευσης και της ανθρώπινης δημιουργικότητας, καθώς και τα εργαλεία που χρησιμοποιούνται για την υλοποίησή τους.
Ελάτε σε επαφή με την πιο σύγχρονη, την πιο δημιουργική πλευρά της τεχνολογίας.
Ελάτε στη γιορτή μας!

- MPCs
- CD ROM DRIVES
- SOUND CARDS
- VIDEO DIGITIZERS
- GRAPHIC CARDS
- MULTIMEDIA KITS
- OPTICAL DISKS
- ACCESSORIES
- MULTIMEDIA APPLICATIONS
- PRESENTATION PACKAGES
- AUTHORING TOOLS

EXPO
TRADE
SHOWS

MULTIMEDIA & CD-ROM **ΜΕ ΤΗ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΤΩΝ** COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ
COMPUPRESS A.E.
ΛΕΩΦ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ,
ΤΗΛ.: 9217.428 FAX: 9242.219




```
  BestDialog = new TSpecialDialog
    (this,"JIM_SPECIAL");
  EnableAutoCreate ( );
  GetApplication ( )->MakeWindow
    (BestDialog);
}
```

Οπως τα dialogs, έτσι και το κεντρικό παράθυρο της εφαρμογής μας κληρονομεί μια συνάρτηση SetupWindow, την οποία εμείς εδώ κάνουμε override (επεμβαίνουμε δηλαδή και την τροποποιούμε ανάλογα), ώστε μόλις εμφανίζεται το παράθυρο να είναι απευθείας έτοιμο να εμφανίσει ταυτόχρονα και την toolbar. Θα μπορούσατε βέβαια να είχατε και μια επιλογή στο menu, με την οποία ο χρήστης να εμφανίζει ή να "κρύβει" την toolbar αυτή, οπότε το αντίστοιχο menu item θα γίνεται checked ή unchecked.

Ο προηγούμενος κώδικας, λοιπόν, ξεκινά με τη δήλωση ενός pointer (ξέρω πόσο τους συμπαθείτε). Αλλά ο compiler της Borland μας δίνει τη δυνατότητα, ξεκινώντας με P, να δείξουμε ότι πρόκειται για pointer. Εδώ είναι ένας δείκτης για το dialog. Ξεκινώντας λοιπόν, με την εντολή new εντοπίζουμε στη μνήμη τον απαραίτητο χώρο για να δημιουργηθεί το dialog, το οποίο έστω ότι έχει το όνομα JIM_SPECIAL στο resource file μας, και αποθηκεύουμε τη διεύθυνση στον pointer BestDialog.

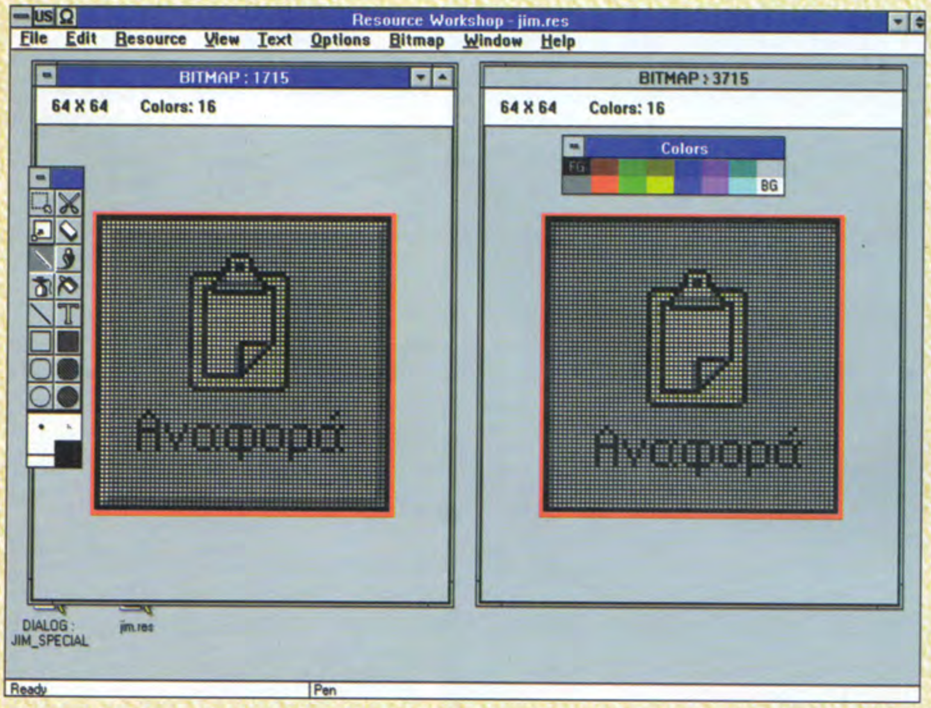
Η συνάρτηση EnableAutoCreate εξασφαλίζει ότι το child window, στην περίπτωσή μας η toolbar, θα δημιουργηθεί και θα εμφανιστεί μαζί με το parent window, που εδώ είναι το κεντρικό παράθυρο της εφαρμογής. Επειδή το dialog είναι modeless, αντί για τη συνήθη συνάρτηση ExecDialog, καλούμε την MakeWindow που δέχεται ως παράμετρο τον pointer BestDialog.

ΠΩΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥΜΕ ΤΗΝ TOOLBAR

Καλά όλα αυτά τα προγραμματιστικά, αλλά είναι καιρός να περάσουμε στο Resource Workshop για να δούμε - στο βαθμό που μπορεί να αποδοθεί - τη φάση σχεδιασμού.

Κάθε button είναι ένα bitmap που αποθηκεύεται ξεχωριστά στο resource αρχείο μας. Ουσιαστικά, όμως, χρειαζόμαστε δύο τέτοια bitmaps. Ενα που θα παριστά το button στην αρχική του κατάσταση και ένα που θα το δείχνει "πιεσμένο" προς τα μέσα, επειδή το επέλεξε ο χρήστης. Θα πάρουμε ως παράδειγμα το πρώτο button της toolbar. Στις σχετικές εικόνες φαίνονται τα bitmaps με ID 1715 και 3715. Το πρώτο είναι το button που σχεδιάσαμε στην κανονική του μορφή, ενώ το δεύτερο αυτό που θα βλέπει ο χρήστης όταν το "πατήσει". Και τα δύο είναι 64x64 pixels με 16 χρώματα. Στη δεύτερη εικόνα βλέπετε τα ίδια σε μεγέθυνση, όπου ξεχωρίζουν αρκετά καθαρά τα σχεδιαστικά κολπάκια που έχουν χρησιμοποιηθεί για να εξομοιωθεί η αίσθηση του βάθους και να αποδοθούν σωστά οι υποτιθέμενες σκιάσεις. Επίσης, παρατηρήστε ότι στη δεύτερη σχεδίαση φαίνονται να έχουν μετακινηθεί όλα προς τα κάτω και δεξιά, ακριβώς για να δοθεί η εντύπωση στο χρήστη ότι "πατήθηκε" το button.

Τα ID που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε είναι από 1-999 με ένα 1 να προηγείται για το κανονικό bitmap του button και ένα 3 για το "πατημένο". Ετσι προκύπτουν τα ID 1715 και 3715 που βλέπετε. Μόλις λοιπόν έχετε δημιουργήσει τα bitmaps, μέσα από το workshop



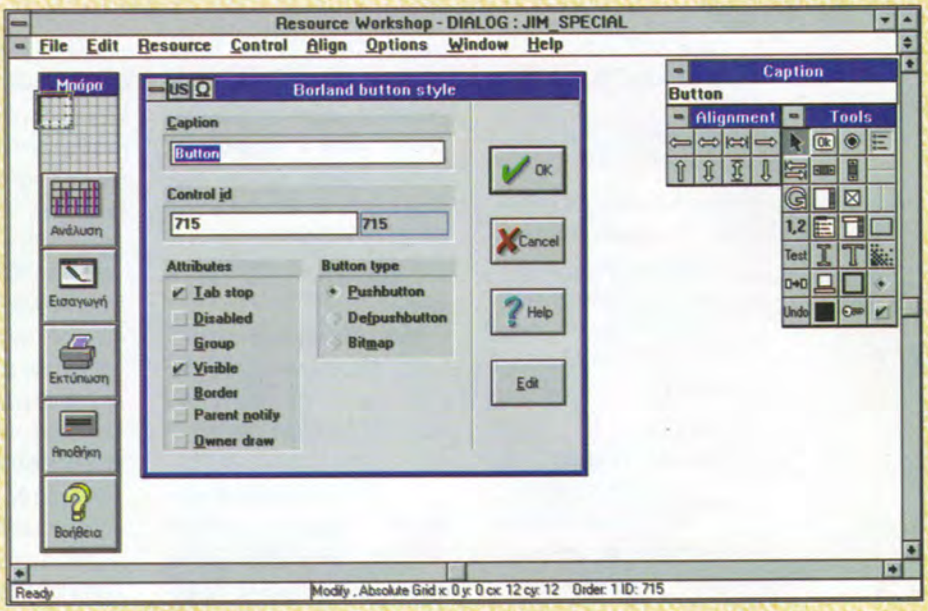
και πάλι εισάγετε στο dialog τα buttons που φυσικά θα είναι Borland Style Buttons και τα επιλέγετε απλώς από την εργαλειοθήκη Tools. Μόλις τα έχετε τοποθετήσει, κάνετε ένα διπλό κλικ με το mouse πάνω στο button και εμφανίζεται το dialog box της φωτογραφίας για να συμπληρώσετε τα διάφορα στοιχεία. Προσέξτε ότι στο πεδίο Control ID έχουμε δώσει το 715, δηλαδή το ID του bitmap που δημιουργήσαμε πριν, αν αφαιρεθεί το αρχικό ψηφίο. Παρακάτω δίνεται και σε text μορφή το όλο dialog.

```
JIM_SPECIAL DIALOG 13, 16, 33, 193
STYLE WS_POPUP | WS_VISIBLE | WS_CAPTION
CLASS "BorDlg"
CAPTION "Μπάρα"
BEGIN
  CONTROL "Button", 715, "BorBtn", 0 |
  WS_CHILD | WS_VISIBLE | WS_TABSTOP, 0, 0,
  12, 12
  CONTROL "Button", 713, "BorBtn", 0 |
  WS_CHILD | WS_VISIBLE | WS_TABSTOP, 0,
  32, 12, 12
  CONTROL "Button", 716, "BorBtn", 0 |
  WS_CHILD | WS_VISIBLE | WS_TABSTOP, 0,
  64, 12, 12
  CONTROL "Button", 714, "BorBtn", 0 |
  WS_CHILD | WS_VISIBLE | WS_TABSTOP, 0,
  96, 12, 12
  CONTROL "Button", 717, "BorBtn", 0 |
  WS_CHILD | WS_VISIBLE | WS_TABSTOP, 0,
  128, 12, 12
  CONTROL "Button", 718, "BorBtn", 0 |
  WS_CHILD | WS_VISIBLE | WS_TABSTOP, 0,
  160, 12, 12
END
```

Ελπίζω να καταλάβατε το γενικό νόημα, διότι ομολογουμένως η περιγραφή της διαδικασίας μέσω των σελίδων του περιοδικού είναι εξαιρετικά δύσκολη.

TRANSFER BUFFER

Με τον όρο transfer buffer εννοούμε μια δομή που αναπαριστά/αποθηκεύει την κατάσταση των διάφορων controls σε ένα dialog box. Αν δώσουμε αρχικές τιμές στα πεδία του transfer buffer προτού δημιουργήσουμε το dialog box, τότε τα controls θα τεθούν στην κατάσταση που ο transfer buffer υποδεικνύει. Για τα modal dialog boxes, όταν ο χρήστης επιλέξει το OK push button (που επιστρέφει τιμή IDOK), ο transfer buffer αυτόματα περιέχει τις τιμές των controls που εισήγαγε ο χρήστης. Αν πατηθεί κάποιο άλλο πλήκτρο, για παράδειγμα το Cancel, μένει στην αρχική του κατάσταση. Γενικά όλος αυτός ο μηχανισμός μας βοηθά να χειριστούμε συγκεντρωτικά και ενιαία τις διάφορες τιμές και να εργαστούμε καλύτερα σε διάφορες εφαρμογές με πολλές transactions. Σημειώστε εδώ ότι τα πεδία στον transfer buffer πρέπει να οριστούν με την ίδια σειρά με την οποία δημιουργήθηκαν και τα αντίστοιχα controls του dialog box, ώστε να υπάρχει λογική αντιστοιχία.



Εστω, λοιπόν, ότι έχουμε ένα dialog που περιέχει με τη σειρά ένα edit box, ένα list box, ένα combo box, ένα check box και ένα radio button. Η δήλωση για τον buffer θα είναι:

```
struct Sample
{

  char szbuffer1 [20] ;
  TListBoxData lbSample ;
  TComboBoxData cbSample ;
  WORD sCheckState ;
  WORD wRadioState ;

} sTransferBuffer ;
```

Οι δομές TListBoxData και TComboBoxData παρέχονται έτοιμες από τα ίδια τα Windows.

Στον κώδικά μας λοιπόν όπου θα εκτελούσαμε το συγκεκριμένο dialog θα είχαμε:

```
TheDialog = new TestDialog (this,
  "DIALOG_ID") ;
TheDialog -> SetTransferBuffer (
  &sTransferBuffer ) ;

if ( GetApplication ( ) -> ExecDialog
  (TheDialog) == IDOK )
  {
  .....
ανακτάμε τα δεδομένα του buffer και
  συνεχίζουμε την επεξεργασία που
  θέλουμε...
  ....
  }
```

Στην ουσία όλη τη δουλειά εδώ την κάνει η συνάρτηση SetTransferBuffer που δέχεται ως παράμετρο τη διεύθυνση της δομής.

ΣΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ...

Η περιήγησή μας στο χώρο του Windows programming με τη βοήθεια του compiler της Borland περιλαμβάνει ακόμη την παρουσίαση της δημιουργίας on-line help αναλυτικά (κάτι που θα συζητήσουμε στο επόμενο τεύχος) και τις εκτυπώσεις που θα αναλυθούν αργότερα. Καλό programming! ■

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατό για να σας βοηθήσουμε.

του Κ. Βασιλάκη

GAME OVER

Αγαπητό PC Mas ter,

Είναι η δεύτερη φορά που σου γράφω και σε ευχαριστώ για τις απαντήσεις σου στο πρώτο μου γράμμα. Αυτή τη στιγμή κατασκευάζω ένα arcade-adventure game σε QBasic. Ενώ έχω κατασκευάσει το adventure τμήμα του παιχνιδιού, έχω κολλήσει στο arcade.

α) Πώς μπορώ να πετύχω κίνηση εχθρικών sprites (π.χ. ενός χαρακτήρα ASCII);

β) Πώς μπορώ να πετύχω σύγκρουση; Συγκεκριμένα, έχω δώσει κίνηση στο χαρακτήρα CHR$(1) και θέλω, για παράδειγμα, να τυπώνεται η φράση "GAME OVER" όταν ο χαρακτήρας αυτός αγγίζει π.χ. το σύμβολο του πολλαπλασιασμού.

Ευχαριστώ εκ των προτέρων,

Νίκος Καλαγκιάς

Υ.Γ. Μπορείτε να μου δώσετε τη λύση του LAST HALF OF DARKNESS;

Για να κινήσεις τις εχθρικές φιγούρες στην οθόνη, πρέπει αρχικά να αποθηκεύεις τις συντεταγμένες τους σε κάποιες μεταβλητές, προκειμένου η νέα θέση τους να βρίσκεται κοντά στην παλιά. Επίσης, είναι απαραίτητος ένας αλγόριθμος, ο οποίος θα υπολογίζει κάθε φορά τις νέες θέσεις των φιγούρων σε σχέση με τις παλιές. Ο αλγόριθμος αυτός μπορεί να αναγκάζει τη φιγούρα να ακολουθεί μία προκαθορισμένη πορεία, να κινείται προς το χαρακτήρα που ελέγχεται από το χρήστη κ.λπ. Ανάλογα με την πολυπλοκότητα που είσαι διατεθειμένος να εισαγάγεις, ο αλγόριθμος αυτός μπορεί να είναι παραμετρικός, για παράδειγμα κάθε εχθρική φιγούρα να έχει διαφορετική ταχύτητα, τον προσωπικό της βαθμό επικινδυνότητας (δηλαδή να κινείται πιο γρήγορα προς τον ελεγχόμενο από το χρήστη χαρακτήρα) κ.ά.

Περνώντας τώρα στο δεύτερο ερώτημα, από τη στιγμή που γνωρίζουμε τις συντεταγμένες όλων των εχθρικών φιγούρων (μια και τις αποθηκεύουμε στις μεταβλητές που προαναφέραμε) είναι πολύ εύκολο να ελέγξουμε αν οι συντεταγμένες της φιγούρας που κινεί ο χρήστης είναι ίσες με αυτές κάποιας άλλης εχθρικής φιγούρας. Στο πρόγραμμα που ακολουθεί φαίνεται ένας τρόπος υλοποίησης της κίνησης εχθρικών φιγούρων, καθώς και του ελέγχου σύγκρουσης. Το πρόγραμμα περιέχει αρκετά σχόλια που θα βοηθήσουν στην κατανόησή του.

```
' Σταθερές που υποδεικνύουν
   στον αλγόριθμο
' κίνησης των εχθρικών
   φιγούρων πώς θα
' πρέπει να κινηθεί μια
   φιγούρα. Η σταθερά
' ChaseHero υποδηλώνει ότι η
   φιγούρα θα
' πρέπει να κυνηγά τον ήρωα,
   ενώ η σταθερά
' RectangleMove υποδηλώνει
   ότι θα
' ακολουθείται το περίγραμμα
   ενός
' ορθογωνίου. Φυσικά,
   μπορούν να οριστούν
' και άλλοι τύποι κίνησης.

CONST ChaseHero = 1,
   RectangleMove = 2
CONST Clockwise = 1,
   Anticlockwise = 2

' Ο τύπος δεδομένων που
   περιγράφει τη φιγούρα.
TYPE Sprite
' X και Y είναι οι
   συντεταγμένες.
X AS INTEGER
Y AS INTEGER
' NewX και NewY είναι οι νέες
   συντεταγμένες.
NewX AS INTEGER
NewY AS INTEGER
' Ο χαρακτήρας που
   χρησιμοποιείται για
' απεικόνιση της φιγούρας.
DisplayChar AS STRING * 1
' Το χρώμα της φιγούρας
SpriteColor AS INTEGER
' Ο αλγόριθμος κίνησης. Βλέπε
   τα σχόλια
' στον ορισμό των σταθερών
   ChaseHero και
' RectangleMove.
MoveAlgorithm AS INTEGER
' Πεδία που χρησιμοποιούνται
   μόνο αν το
' πεδίο MoveAlgorithm έχει τιμή
   ChaseHero.
' Για να κινηθεί η φιγουρα,
   υπολογίζεται
' ένας τυχαίος αριθμός μεταξύ
   0 και 1. Αν
' είναι μικρότερος από την τιμή
   του πεδίου
' Approach, τότε η φιγούρα
   πλησιάζει τον
' ήρωα. Αν είναι μεγαλύτερη
   από την τιμή
' Retreat, τότε απομακρύνεται,
   ενώ για τις
' ενδιάμεσες τιμές δεν κινείται
   καθόλου.
' Προφανώς 0 < Approach <
   Retreat < 1
' και όσο μεγαλύτερη είναι η
   τιμή Approach
' τόσο πιο επικίνδυνος είναι ο
   χαρακτήρας.
Approach AS SINGLE
Retreat AS SINGLE
' Πεδία που χρησιμοποιούνται
   μόνο αν η
' φιγούρα εκτελεί κίνηση σε
   περίγραμμα
' ορθογωνίου. Δίνονται οι
   συντεταγμένες
' των κορυφών του
   ορθογωνίου, καθώς και
' η φορά κίνησης (σύμφωνα ή
   αντίθετα με
' τους δείκτες του ρολογιού).
TopLeftX AS INTEGER
TopLeftY AS INTEGER
BottomRightX AS INTEGER
BottomRightY AS INTEGER
Direction AS INTEGER
END TYPE
' Ορισμός ενός πίνακα με 5
   θέσεις, καθεμία από
' τις οποίες είναι τύπου Sprite.
   Στην πρώτη θέση
' φυλάσσονται πληροφορίες
   για τη φιγούρα που
' ελέγχεται από το χρήστη, ενώ
   στις υπόλοιπες
' τέσσερις, πληροφορίες για τις
   εχθρικές φιγούρες.
```

```
DIM Sprites(1 TO 5) AS Sprite

' Αρχικοποίηση παραμέτρων
  φιγούρων.
Sprites(1).X = 40: Sprites(1).Y =
  12
Sprites(1).NewX = 40:
  Sprites(1).NewY = 12
Sprites(1).DisplayChar =
  CHR$(2)
Sprites(1).SpriteColor = 12

Sprites(2).X = 1: Sprites(2).Y = 1
Sprites(2).NewX = 1:
  Sprites(2).NewY = 1
Sprites(2).DisplayChar =
  CHR$(15)
Sprites(2).SpriteColor = 7
Sprites(2).MoveAlgorithm =
  ChaseHero
Sprites(2).Approach = .6:
  Sprites(2).Retreat = .85

Sprites(3).X = 80: Sprites(3).Y =
  24
Sprites(3).NewX = 80:
  Sprites(3).NewY = 24
Sprites(3).DisplayChar = "*"
Sprites(3).SpriteColor = 15
Sprites(3).MoveAlgorithm =
  ChaseHero
Sprites(3).Approach = .35:
  Sprites(3).Retreat = .8

Sprites(4).X = 25: Sprites(4).Y =
  8
Sprites(4).NewX = 25:
  Sprites(4).NewY = 8
Sprites(4).DisplayChar = "+"
Sprites(4).SpriteColor = 3
Sprites(4).MoveAlgorithm =
  RectangleMove
Sprites(4).Direction = Clockwise
Sprites(4).TopLeftX = 25:
  Sprites(4).TopLeftY = 8
Sprites(4).BottomRightX = 55:
  Sprites(4).BottomRightY =
  16
Sprites(5).X = 30: Sprites(5).Y =
  5
Sprites(5).NewX = 30:
  Sprites(5).NewY = 5
Sprites(5).DisplayChar = "+"
Sprites(5).SpriteColor = 11
Sprites(5).MoveAlgorithm =
  RectangleMove
Sprites(5).Direction =
  Anticlockwise
Sprites(5).TopLeftX = 30:
  Sprites(5).TopLeftY = 5
Sprites(5).BottomRightX = 50:
  Sprites(5).BottomRightY =
  20

CLS

' Αρχική εμφάνιση των
  φιγούρων
GOSUB PrintSprites
GameOver = 0
RANDOMIZE TIMER
' Αρχικοποίηση παγίδευσης
  πλήκτρων για
' κίνηση του χαρακτήρα που
  ελέγχεται από
' το χρήστη.
ON KEY(11) GOSUB up '
  Δρομέας πάνω
ON KEY(14) GOSUB down '
  Δρομέας κάτω
ON KEY(12) GOSUB left '
  Δρομέας αριστερά
ON KEY(13) GOSUB right '
  Δρομέας δεξιά
KEY(11) ON
KEY(14) ON
KEY(12) ON
KEY(13) ON

WHILE (GameOver = 0)
' Εισαγωγή καθυστέρησης.
  Πρέπει να
' είναι ανάλογη της ταχύτητας
  του
' υπολογιστή.
FOR Count = 1 TO 1000: NEXT
  Count
' Κατά την κίνηση των
  εχθρικών φιγούρων και
' το τύπωμα των φιγούρων στις
  νέες τους θέσεις,
' αναστέλλεται η παγίδευση
  πλήκτρων, ώστε να μην
' τροποποιείται η θέση του
  χαρακτήρα που ελέγχεται
' από το χρήστη.
KEY(11) STOP
KEY(14) STOP
KEY(12) STOP
KEY(13) STOP
' Κίνηση εχθρικών φιγούρων
GOSUB MoveSprites
' Τύπωμα φιγούρων στις νέες
  τους θέσεις.
GOSUB PrintSprites
KEY(11) ON
KEY(14) ON
KEY(12) ON
KEY(13) ON
' Ελεγχος σύγκρουσης.
GOSUB CheckGameOver
WEND
LOCATE 12, 30
COLOR 12
PRINT "G A M E   O V E R"
END

PrintSprites:
' Σβήσιμο των φιγούρων από
  τις παλιές τους θέσεις και
' τύπωμα στις καινούριες. Η
  διαδικασία αυτή ενημερώνει
' επίσης τα πεδία X και Y των
  φιγούρων, σύμφωνα με τις
' τιμές των πεδίων NewX και
  NewY.
FOR I = 1 TO 5
COLOR 7
LOCATE Sprites(I).Y, Sprites(I).X
PRINT " ";
COLOR Sprites(I).SpriteColor
LOCATE Sprites(I).NewY,
  Sprites(I).NewX
PRINT Sprites(I).DisplayChar;
Sprites(I).X = Sprites(I).NewX
Sprites(I).Y = Sprites(I).NewY
NEXT I
RETURN

MoveSprites:
' Κίνηση των εχθρικών
  φιγούρων.
FOR I = 2 TO 5
SELECT CASE
  (Sprites(I).MoveAlgorithm)
CASE ChaseHero:
' Υπολογισμός τυχαίου
  αριθμού.
Move! = RND
' Αν είναι μικρότερος από τη
  σταθερά Approach της
  φιγούρας...
IF (Move! < Sprites(I).Approach)
  THEN
' Κίνηση της φιγούρας προς το
  χαρακτήρα που
' ελέγχεται από το χρήστη
  (στον οριζόντιο άξονα).
Sprites(I).NewX = Sprites(I).X +
  SGN(Sprites(1).X –
  Sprites(I).X)
ELSE
' Αν ο τυχαίος αριθμός είναι
  μεγαλύτερος από τη
' σταθερά Retreat της
  φιγούρας, η φιγούρα
  απομακρύνεται
' από το χαρακτήρα.
IF (Move! > Sprites(I).Retreat)
  THEN Sprites(I).NewX =
  Sprites(I).X +
  SGN(Sprites(1).X +
  Sprites(I).X)
END IF
' Η ίδια διαδικασία
  επαναλαμβάνεται για τον
  κατακόρυφο
' άξονα.
Move! = RND
IF (Move! < Sprites(I).Approach)
  THEN
Sprites(I).NewY = Sprites(I).Y +
  SGN(Sprites(1).Y –
  Sprites(I).Y)
ELSE
IF (Move! > Sprites(I).Retreat)
  THEN Sprites(I).NewY =
  Sprites(I).Y +
  SGN(Sprites(1).Y +
  Sprites(I).Y)
END IF
CASE RectangleMove:
' Ανάλογα με τη θέση της
  φιγούρας πάνω στην
  περίμετρο
' του ορθογωνίου,
  υπολογίζεται η νέα θέση της
  φιγούρας.
IF (Sprites(I).Direction =
  Clockwise) THEN
IF ((Sprites(I).Y =
  Sprites(I).TopLeftY) AND
```

```
(Sprites(I).X <
   Sprites(I).BottomRightX))
 THEN
Sprites(I).NewX = Sprites(I).X +
   1
ELSE
IF ((Sprites(I).Y =
   Sprites(I).BottomRightY)
   AND (Sprites(I).X >
   Sprites(I).TopLeftX)) THEN
Sprites(I).NewX = Sprites(I).X –
   1
ELSE
IF (Sprites(I).X =
   Sprites(I).TopLeftX) THEN
Sprites(I).NewY = Sprites(I).Y –
   1
ELSE
Sprites(I).NewY = Sprites(I).Y +
   1
END IF
END IF
END IF

ELSE
' Κατεύθυνση αντίθετη των
   δεικτών του ρολογιού
IF ((Sprites(I).Y =
   Sprites(I).TopLeftY) AND
   (Sprites(I).X >
   Sprites(I).TopLeftX)) THEN
Sprites(I).NewX = Sprites(I).X –
   1
ELSE
IF ((Sprites(I).Y =
   Sprites(I).BottomRightY)
   AND (Sprites(I).X <
   Sprites(I).BottomRightX))
   THEN
Sprites(I).NewX = Sprites(I).X +
   1
ELSE
IF (Sprites(I).X =
   Sprites(I).TopLeftX) THEN
Sprites(I).NewY = Sprites(I).Y +
   1
ELSE
Sprites(I).NewY = Sprites(I).Y –
   1
END IF
END IF
END IF
END IF
CASE ELSE:
PRINT "Αγνωστος αλγόριθμος
   κίνησης για τη φιγούρα "; I
STOP
END SELECT
' Αν κάποια φιγούρα έχει βγει
   εκτός οθόνης, οι επόμενες
' γραμμές θα φροντίσουν για
   τη διόρθωση των
   συντεταγμένων
' της.
IF (Sprites(I).NewX > 80) THEN
   Sprites(I).NewX = 80
IF (Sprites(I).NewX < 1) THEN
   Sprites(I).NewX = 1
IF (Sprites(I).NewY > 24) THEN
   Sprites(I).NewY = 24
IF (Sprites(I).NewY < 1) THEN
   Sprites(I).NewY = 1
NEXT I
RETURN

CheckGameOver:
' Ελεγχος αν η φιγούρα που
   ελέγχει ο χρήστης έχει
' συγκρουστεί με κάποια από
   τις εχθρικές.
FOR I = 2 TO 5
IF ((Sprites(I).X = Sprites(1).X)
   AND (Sprites(I).Y =
   Sprites(1).Y)) THEN
GameOver = 1
END IF
NEXT I
RETURN

up:
' Κίνηση φιγούρας χρήστη μία
   θέση προς τα επάνω.
IF (Sprites(1).NewY > 1) THEN
Sprites(1).NewY =
   Sprites(1).NewY – 1
END IF
RETURN

down:
' Κίνηση φιγούρας χρήστη μία
   θέση προς τα κάτω.
IF (Sprites(1).NewY < 24) THEN
Sprites(1).NewY =
   Sprites(1).NewY + 1
END IF
RETURN
left:
' Κίνηση φιγούρας χρήστη μία
   θέση προς τα αριστερά.
IF (Sprites(1).NewX > 1) THEN
Sprites(1).NewX =
   Sprites(1).NewX – 1
END IF
RETURN

right:
' Κίνηση φιγούρας χρήστη μία
   θέση προς τα δεξιά.
IF (Sprites(1).NewX < 79) THEN
Sprites(1).NewX =
   Sprites(1).NewX + 1
END IF
RETURN
```

TURBO PASCAL 6.0

Αγαπητό PC Master,

Είμαι ένας φανατικός αναγνώστης σου και ταυτόχρονα ένας ανερχόμενος προγραμματιστής. Οπως κατάλαβες, έχω και εγώ μερικές (!!!) απορίες. Δουλεύω σε Turbo Pascal 6.0. Γενικότερα:

1. Μπορείς να μου δώσεις μία ρουτίνα που να κάνει edit σε ένα string καθορισμένου μήκους σε ορισμένη θέση πάνω στην οθόνη; Για παράδειγμα, "Procedure EditStr(Var Strng: String; Len, X, Y: Byte);".

2. Τρέχοντας το πρόγραμμα TVEDIT.PAS από τον κατάλογο TP\TVDEMOS διαπίστωσα ότι τα πλήκτρα από το 2 έως το 6 δεν εισάγουν τον αντίστοιχο αριθμό στο κείμενο που κάνω edit, αλλά ενεργούν σαν τους συνδυασμούς πλήκτρων του μενού EDIT (Shift-Ins, Ctrl-Del κ.λπ.). Διορθώνεται αυτό;

3. Πρόσφατα, έπεσε στα χέρια μου το αρχείο VGA256.BGI για χρήση του mode 320x200x256 της VGA, αλλά δεν μπορώ να το χρησιμοποιήσω, λόγω του ότι δεν υπάρχει η κατάλληλη μεταβλητή για την InitGraph. Υπάρχει τρόπος να το πετύχω;

4. Πώς μπορώ να διαβάσω τις ρυθμίσεις του CMOS;

Ελπίζω να μη σας κούρασα.

Φιλικά,
Παρίσης Νίκος

Στη λίστα που ακολουθεί φαίνεται ένας τρόπος υλοποίησης μιας διαδικασίας με τις προδιαγραφές που περιγράφεις. Η διαδικασία δίνει στο χρήστη τη δυνατότητα να τροποποιήσει τη συμβολοσειρά, επιτρέποντας εισαγωγή και διαγραφή χαρακτήρων. Επιπλέον, δίνεται η δυνατότητα μετακίνησης σε διάφορες θέσεις της συμβολοσειράς, χρησιμοποιώντας τα πλήκτρα δρομέα, καθώς και τα πλήκτρα HOME και END. Η λίστα περιέχει αρκετά σχόλια που θα βοηθήσουν στην κατανόησή της.

```
Uses CRT;

{ Συμβολικά ονόματα για τιμές
   που
επιστρέφονται από τη
   συνάρτηση
ReadKeyboard. }
Const
KEY_ENTER = 13;
KEY_BACKSPACE = 8;
KEY_DELETE = 339;
KEY_LEFT = 331;
KEY_RIGHT = 333;
KEY_HOME = 327;
KEY_END = 335;

Function ReadKeyboard:
   Integer;
{ Η συνάρτηση αυτή διαβάζει
το πληκτρολόγιο
```

```
και επιστρέφει τον κωδικό του
πλήκτρου που
πατήθηκε. Αν το πλήκτρο που
πατήθηκε δεν είναι
πλήκτρο ελέγχου, τότε
επιστρέφεται ο κωδικός του,
σύμφωνα με το πρότυπο ASCII.
Αν, αντίθετα, πατήθηκε
πλήκτρο ελέγχου –π.χ. F1, DEL
κ.λπ. (αυτό το
αντιλαμβανόμαστε διότι η
πρώτη κλήση της συνάρτησης
ReadKey επιστρέφει το
χαρακτήρα με κωδικό 0), τότε
επιστρέφεται ο κωδικός
σάρωσης που αντιστοιχεί στο
πλήκτρο, προσαυξημένος κατά
256. Ετσι, για "κανονικά"
πλήκτρα επιστρέφονται τιμές
μεταξύ 1 και 256, ενώ για
τα πλήκτρα ελέγχου οι
επιστρεφόμενες τιμές
βρίσκονται
στην περιοχή 257–511.}
Var
C: Char;
Begin
C := ReadKey;
If (C <> #0) Then
ReadKeyboard := Ord(C)
Else
Begin
C := ReadKey;
ReadKeyboard := 256 + Ord(C);
End;
End;

Procedure EditStr(Var Strng:
   String; Len, X, Y: Byte);
Var
NextChar: Integer;
Keypress: Integer;

Begin

{ Αρχικά ελέγχεται αν το
μέγιστο μήκος της
συμβολοσειράς είναι
μικρότερο από το τρέχον.
Αν αυτό είναι αληθές, τότε η
συμβολοσειρά
περικόπτεται στο μέγιστο
επιτρεπτό μήκος. }
If (Length(Strng) > Len) Then
Strng := Copy(Strng, 1, Len);
GotoXY(X, Y);
Write(Strng);
NextChar := Length(Strng) + 1;
KeyPress := ReadKeyboard;
While (KeyPress <> KEY_ENTER)
  Do
Begin
Case (KeyPress) Of
32..255: Begin
{Κανονικός χαρακτήρας.
Προστίθεται
στην κατάλληλη θέση, αν
βέβαια η
συμβολοσειρά δεν έχει φθάσει
το
μέγιστο μήκος της.}
If (Length(Strng) < Len) Then
Begin
Insert(Chr(KeyPress), Strng,
  NextChar);
GotoXY(X, Y);
Write(Strng);
NextChar := NextChar + 1;
End;
End;
KEY_HOME: Begin
{Μετακίνηση στην αρχή.}
NextChar := 1;
End;
KEY_END: Begin
{Μετακίνηση στο τέλος.}
NextChar := Length(Strng) + 1;
End;
KEY_LEFT: Begin
{Μετακίνηση έναν χαρακτήρα
  αριστερά.}
If (NextChar > 1) Then
NextChar := NextChar – 1;
End;
KEY_RIGHT: Begin
{Μετακίνηση έναν χαρακτήρα
  δεξιά.}
If (NextChar <= Length(Strng))
  Then
NextChar := NextChar + 1;
End;
KEY_DELETE: Begin

{Διαγραφή του χαρακτήρα που
βρίσκεται
στην τρέχουσα θέση του
δρομέα, αν
υπάρχει τέτοιος χαρακτήρας.}

If (NextChar <= Length(Strng))
  Then
Begin
Delete(Strng, NextChar, 1);
GotoXY(X, Y);
Write(Strng, ' ');
End;
End;
KEY_BACKSPACE: Begin
{Διαγραφή του χαρακτήρα που
  βρίσκεται
στα αριστερά του δρομέα, αν
  υπάρχει τέτοιος
χαρακτήρας.}
If (NextChar > 1) Then
Begin
Delete(Strng, NextChar – 1, 1);
GotoXY(X, Y);
Write(Strng, ' ');
NextChar := NextChar – 1;
End;
End;
End;
{Μετακίνηση του δρομέα στη
σωστή θέση.}
GotoXY(X + NextChar – 1, Y);
{Ανάγνωση του επόμενου
χαρακτήρα από το
πληκτρολόγιο.}
KeyPress := ReadKeyboard;
End;
End;

Var
Name: String;

Begin
ClrScr;
{Αρχικοποίηση της
συμβολοσειράς. Η
συμβολοσειρά
πρέπει πάντα να αρχικοποιείται
προτού κληθεί η
διαδικασία EditStr.}
Name := 'Αγνωστος';
GotoXY(1, 10);
Write('Δώστε το όνομά σας: ');
EditStr(Name, 30, 21, 10);
WriteLn;
WriteLn;
Write('Ο/Η κύριος/α ', Name, '
  χρησιμοποιεί τον
  υπολογιστή.');
End.
```

2. Το πρόβλημα διορθώνεται με μετάβαση στην επόμενη έκδοση της Turbo Pascal (7.0). Δυστυχώς, πρόκειται για πρόβλημα που απαντάται στη συγκεκριμένη έκδοση και δεν φαίνεται να βρίσκεται σε σημείο όπου μπορείς να παρέμβεις.

3. Για να χρησιμοποιήσεις τον οδηγό για την κατάσταση οθόνης 320x200x256, θα πρέπει να εισαγάγεις την ακόλουθη γραμμή στην αρχή του προγράμματός σου (αμέσως μετά την εντολή Begin του κυρίως προγράμματος):

```
VGA256Driver :=
  InstallUserDriver('VGA256',
  nil');
```

όπου VGA256Driver είναι μία ακέραια μεταβλητή (τύπου Integer). Το αρχείο VGA256.BGI θα πρέπει να βρίσκεται στον τρέχοντα κατάλογο.

Στη συνέχεια, για αρχικοποίηση της κατάστασης γραφικών θα χρησιμοποιήσεις την εντολή

```
InitGraph(VGA256Driver,
  GrMode, '.');
```

4. Το CMOS έχει 64 θέσεις μνήμης, τις οποίες μπορούμε να διαβάσουμε χρησιμοποιώντας τις θύρες εισόδου/εξόδου 070h και 071h. Για να διαβάσουμε μία θέση του CMOS, γράφουμε στη θύρα εξόδου 070h τον αύξοντα αριθμό της και στη συνέχεια διαβάζουμε από τη θύρα 071h την τιμή της. Μεταξύ της ανάγνωσης και της εγγραφής πρέπει να αφήσουμε να μεσολαβήσει κάποιος χρόνος (συνήθως 3 ή τέσσερις εντολές NOP επαρκούν), ώστε να προλάβουν τα κυκλώματα ελέγχου του CMOS να ετοιμάσουν τα δεδομένα. Στη συνέχεια παρατί-

θεται η ερμηνεία των διάφορων θέσεων του CMOS, καθώς και ένα πρόγραμμα σε Pascal το οποίο αναφέρει τους τύπους των μονάδων δισκέτας που είναι εγκατεστημένοι στο σύστημα, καθώς και το ποσό της εκτεταμένης (extended) μνήμης.

0: Τρέχον δευτερόλεπτο για το ρολόι πραγματικού χρόνου.

1: Δευτερόλεπτο χρόνου ειδοποίησης.

2: Τρέχον λεπτό για το ρολόι πραγματικού χρόνου.

3: Λεπτό χρόνου ειδοποίησης.

4: Τρέχουσα ώρα για το ρολόι πραγματικού χρόνου.

5: Ωρα χρόνου ειδοποίησης.

6: Τρέχουσα ημέρα της εβδομάδας για το ρολόι πραγματικού χρόνου.

7: Τρέχουσα ημέρα του μήνα εβδομάδας για το ρολόι πραγματικού χρόνου.

8: Τρέχων μήνας για το ρολόι πραγματικού χρόνου.

9: Τρέχον έτος για το ρολόι πραγματικού χρόνου.

0a-0d: Καταχωρητές κατάστασης του ρολογιού πραγματικού χρόνου.

0eH: Κατάσταση διαγνωστικών εκκίνησης. Το byte αυτό αναλύεται σε 6 πεδία του ενός bit (τα bits 0 και 1 δεν χρησιμοποιούνται):

Το bit 2 δείχνει αν η ημερομηνία είναι έγκυρη. Το bit 3 δείχνει ότι υπήρχε πρόβλημα στο σκληρό δίσκο (δεν ήταν δυνατό να εκκινηθεί από αυτόν το μηχάνημα), ενώ το bit 4 ότι το μέγεθος μνήμης που ανιχνεύθηκε είναι διαφορετικό από αυτό που είχε δηλωθεί. Το bit 5 είναι ένδειξη ότι τα περιφερειακά που έχουν δηλωθεί (μονάδες δισκέτας και σκληρών δίσκων, κάρτα οθόνης κ.λπ.) είναι διαφορετικά από αυτά που ανιχνεύθηκαν και το bit 6 μας πληροφορεί ότι υπάρχει σφάλμα στο άθροισμα ελέγχου. Το bit 7, τέλος, παίρνει την τιμή 1 για να μας δείξει ότι η μπαταρία του ρολογιού πραγματικού χρόνου έχει τελειώσει.

0fH: Κατάσταση σβησίματος: Το byte αυτό περιέχει πληροφορία για το αν η επανεκκίνηση χρησιμοποιήθηκε ως μέσο εξόδου από την προστατευμένη κατάσταση του επεξεργαστή.

10H: Τύπος μονάδων δισκετών. Τα τέσσερα υψηλότερης τάξης bit δείχνουν τον τύπο της πρώτης μονάδας (A:), ενώ τα τέσσερα επόμενα της δεύτερης (B:). Κάθε τετράδα έχει τιμή 0, αν η αντίστοιχη μονάδα δεν είναι εγκαταστημένη, ή μία από τις τιμές 1, 2, 3 και 4 για να προσδιορίσει μονάδα 360KB, 1.2MB, 720KB και 1.44MB αντίστοιχα.

11H: Δεσμευμένο.

12H: Τύπος σκληρών δίσκων. Οπως και το byte 10H, είναι χωρισμένο σε δύο τετράδες και τα bits υψηλότερης τάξης αντιστοιχούν στον πρώτο σκληρό δίσκο (C:), ενώ τα χαμηλότερης τάξης στον δεύτερο (D:). Η τιμή 0 σε μία τετράδα σημαίνει ότι η αντίστοιχη μονάδα δεν είναι εγκαταστημένη, οι τιμές 1 έως 0eh δηλώνουν τον τύπο του δίσκου (όπως τον αντιλαμβάνεται το BIOS), ενώ η τιμή 0fh σημαίνει ότι ο τύπος θα βρεθεί στη θέση 19h του CMOS για τον πρώτο δίσκο ή στη θέση 1ah για το δεύτερο δίσκο.

13H: Δεσμευμένο.

14H: Το πεδίο αυτό είναι χωρισμένο σε τέσσερα πεδία, που δίνουν τις εξής πληροφορίες: το bit 0 έχει την τιμή 1 αν στο σύστημα υπάρχει εγκαταστημένη τουλάχιστον μία μονάδα δίσκου, ενώ ο bit 1 δείχνει την ύπαρξη συνεπεξεργαστή (1 = υπάρχει). Τα bits 4 και 5 μας πληροφορούν για την κάρτα οθόνης (00 = δεν υπάρχει ή EGA/VGA, 01 και 10 για CGA 40 ή 80 στηλών αντίστοιχα και 11 = MDA ή Hercules). Τέλος, τα bits 6 και 7 δίνουν τον αριθμό μονάδων δίσκων στο σύστημα (00 = 1 μονάδα, 01 = 2 μονάδες κ.ο.κ.).

15H-16H: Συμβατική μνήμη (μέχρι 640KB) σε KB.

17H-18H: Εκτεταμένη μνήμη (άνω του 1MB) σε KB.

19H: Ο τύπος του πρώτου σκληρού δίσκου, αν η υψηλότερης τάξης τετράδα του byte 12h έχει τιμή 0fh.

1aH: Ο τύπος του πρώτου σκληρού δίσκου, αν η υψηλότερης τάξης τετράδα του byte 12h έχει τιμή 0fh.

1bH-2dH: Δεσμευμένα.

2eH-2fH: Αθροισμα ελέγχου για τις διευθύνσεις 10H έως 20H.

30H-31H: Οπως και τα 17H-18H.

32H: Τρέχων αιώνας σε BCD (π.χ. 19H για τον 20ό αιώνα).

33H: Διάφορες πληροφορίες.

34H-3fH: Δεσμευμένα, συνήθως δεν αποθηκεύεται καμία πληροφορία.

```
Program CMOS;
{Ανάγνωση των θέσεων του
CMOS που φυλάσσουν
πληροφορίες
για τον τύπο των δισκετών και
το ποσό της εγκατεστημένης
εκτεταμένης μνήμης και
εκτύπωση των κατάλληλων
μηνυμάτων.}

Const
{Σταθερές για τον τύπο των
δισκετών}
FloppyNotInstalled = 0;
Floppy360K = 1;
Floppy1200K = 2;
Floppy720K = 3;
Floppy1440K = 4;

Function ReadCMOS(Address:
  Byte): Byte;
{Η συνάρτηση αυτή διαβάζει
μία θέση του CMOS και
επιστρέφει
τα περιεχόμενά της.}
Var
Result: Byte;
Begin
{Εγγραφή στη θύρα $70 της
διεύθυνσης του CMOS που
θέλουμε
να διαβάσουμε.}
Port[$70] := Address;
{Οι δύο επόμενες εντολές
απλά δίνουν χρόνο στα
κυκλώματα ελέγχου
του CMOS να προετοιμάσουν
τα δεδομένα.}
Result := 0;
Result := 0;
{Ανάγνωση της επιθυμητής
  τιμής από τη θύρα $71}
Result := Port[$71];
ReadCMOS := Result;
End;

Procedure
  PrintDriveType(TypeCode:
  Byte);
{Εκτύπωση του κατάλληλου
μηνύματος, ανάλογα με τον
κωδικό της
μονάδας δισκέτας που
περιέχεται στο CMOS.}
Begin
Case (TypeCode) Of
FloppyNotInstalled:
  WriteLn('Δεν υπάρχει');
Floppy360K: WriteLn('5 1/4"
  χαμηλής πυκνότητας
  (360K)');
Floppy1200K: WriteLn('5 1/4"
  υψηλής πυκνότητας (1.2M)');
Floppy720K: WriteLn('3 1/2"
  χαμηλής πυκνότητας
  (720K)');
Floppy1440K: WriteLn('3 1/2"
  υψηλής πυκνότητας
  (1.44M)');
End;
End;

Procedure PrintDrives;
{Ανάγνωση από το CMOS της
θέσης που περιέχει
πληροφορία για τις
μονάδες δισκέτας και
εκτύπωση των κατάλληλων
μηνυμάτων.}
```

```
Var
CMOSDriveVal: Byte;
Begin
CMOSDriveVal :=
  ReadCMOS($10);
Write('Μονάδα A: ');
{Η διαδικασία PrintDriveType
καλείται εδώ με παράμετρο τα
4 υψηλότερης τάξης bit της
θέσης $10 του CMOS.}
PrintDriveType(CMOSDriveVal
  ShR 4);
Write('Μονάδα B: ');
{Στη δεύτερη κλήση της
διαδικασίας PrintDriveType
χρησιμοποιούνται
ως παράμετρος τα 4
χαμηλότερης τάξης bit της
θέσης $10 του CMOS.}
PrintDriveType(CMOSDriveVal
  And $0f);
End;

Procedure
  PrintExtendedMemory;
Var
MemoryAmount: Word;
Begin
{Ανάγνωση του byte υψηλής
τάξης.}
MemoryAmount :=
ReadCMOS($18);
{Ολίσθηση 8 θέσεις αριστερά,
για να τοποθετηθεί στο byte
υψηλής
τάξης της μεταβλητής.}
MemoryAmount :=
  MemoryAmount ShL 8;
{Ανάγνωση του byte χαμηλής
τάξης.}
MemoryAmount :=
  MemoryAmount Or
  ReadCMOS($18);
WriteLn('Υπάρχουν ',
  MemoryAmount, 'KB
  εκτεταμένης μνήμης.');
End;

{Κυρίως πρόγραμμα.}
Begin
PrintDrives;
PrintExtendedMemory;
End.
```

BORLAND C++

Αγαπητό PC Master,

Είμαι ένας παλιός αναγνώστης σου και είναι η πρώτη φορά που δυσκολεύομαι τόσο, γι' αυτό και σου γράφω. Ασχολούμαι με την Borland C++ 3.0 και έχω τρεις απορίες:

1. Με την εντολή InitGraph μπορώ να φτιάξω αναλύσεις που δεν με ικανοποιούν. Αν πάλι φτιάξω την ανάλυση (λ.χ. 320x200x256 χρώματα) με τρόπο που αγνοεί τα αρχεία BGI, τότε όλες οι εντολές που σχετίζονται με τα γραφικά επιστρέφουν μήνυμα λάθους. Πώς μπορώ να έχω ανάλυση 320x200x256 χρώματα και 2 pages χωρίς να επηρεάζονται οι εντολές γραφικών;

2. Πώς μπορώ να φτιάξω αρχεία BGI και CHR; Μπορώ να βρω έτοιμα αρχεία;

3. Μπορείς να μου γράψεις ένα πρόγραμμα που να σκρολάρει την οθόνη σε οκτώ κατευθύνσεις;

Με τιμή,
Γιάννης Αλεξίου

Για να χρησιμοποιήσεις τις επιπλέον αναλύσεις που προσφέρει η κάρτα VGA θα πρέπει να βρεις τον κατάλληλο οδηγό οθόνης, δηλαδή ένα αρχείο BGI. Τέτοια αρχεία περιλαμβάνονται σε διάφορα πακέτα λογισμικού που προσφέρουν επεκτάσεις για την Turbo C ή την Turbo Pascal (τα αρχεία BGI μπορούν να χρησιμοποιηθούν και από τις δύο γλώσσες). Τα ίδια πακέτα περιέχουν συνήθως και αρχεία γραμματοσειρών (CHR).

Αρχεία BGI και CHR μπορεί να δημιουργήσει οποιοσδήποτε, αρκεί να ακολουθεί τα πρότυπα που ορίζει η Borland για τα αρχεία αυτά. Για την κατασκευή ενός αρχείου BGI απαιτείται επίπονος προγραμματισμός και μάλιστα σε χαμηλό επίπεδο, μια και οι διαδικασίες στα αρχεία αυτά αλληλεπιδρούν απευθείας με το υλικό της κάρτας οθόνης. Η κατασκευή ενός αρχείου CHR είναι πολύ πιο εύκολη όταν υπάρχει κάποιο πρόγραμμα που επιτρέπει το σχεδιασμό της γραμματοσειράς και στη συνέχεια την αποθηκεύει με την επιθυμητή μορφή.

Ο τρόπος με τον οποίο επιτυγχάνεται η κύλιση της οθόνης είναι, δυστυχώς, στενά συνυφασμένος με την ανάλυση της οθόνης που χρησιμοποιούμε. Για παράδειγμα, για την ανάλυση 640x480x16 απαιτείται διαφορετική διαδικασία κύλισης απ' ό,τι για την ανάλυση 320x200x256. Βέβαια, οι διαδικασίες μπορούν να ενοποιηθούν, αν χτιστούν πάνω από την προγραμματιστική διασύνδεση που παρέχουν τα αρχεία BGI, αλλά αυτό θα αποβεί σε βάρος της ταχύτητας λειτουργίας των διαδικασιών.

Το πρόγραμμα που ακολουθεί δείχνει πώς μπορείς να επιτύχεις κύλιση προς τις 8 διευθύνσεις στην ανάλυση 320x200x256. Οι διαδικασίες κύλισης είναι κωδικοποιημένες σε συμβολική γλώσσα, προκειμένου να είναι γρήγορες. Στο ίδιο πρόγραμμα φαίνεται ο τρόπος χρήσης του οδηγού SVGA256, ο οποίος υποστηρίζει την ανάλυση 320x200x256.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <graphics.h>
#include <conio.h>
#include "svga256.h"

int huge DetectVGA256()
{
int Vid;
 printf("Επιλέξτε την
  επιθυμητή κατάσταση
  οθόνης:\n");
printf("ΠΡΟΣΟΧΗ! Οι
  διαδικασίες κύλισης
  λειτουργούν σωστά\n");
printf("μόνο στην κατάσταση
  320x200x256\n\n");
printf("  0) 320x200x256\n");
printf("  1) 640x400x256\n");
printf("  2) 640x480x256\n");
printf("  3) 800x600x256\n");
printf("  4)
  1024x768x256\n\n>");
scanf("%d",&Vid);
return Vid;
}

void scroll_up(void)
/* Κύλιση της οθόνης προς τα
  επάνω. */

{
asm {
/* Αποθήκευση των
σημαντικών καταχωρητών
στη στοίβα. */
push es
push ds
push si
push di
/* Το τμήμα εργασίας είναι το
0a000h. */
mov ax, 40960
mov ds, ax
mov es, ax
mov si, 320
mov di, 0
cld
mov cx, 31840
/* Τα δεδομένα μεταφέρονται
σε λέξεις,
καθώς έτσι επιτυγχάνεται
μεγαλύτερη
ταχύτητα. */
rep movsw
/* Γέμισμα της τελευταίας
γραμμής με μαύρο χρώμα. */
mov cx, 160
xor ax, ax
rep stosw
/* Αποκατάσταση των
```

```
σημαντικών καταχωρητών. */
pop di
pop si
pop ds
pop es
}
}

void scroll_down(void)
/* Κύλιση της οθόνης προς τα
  κάτω. */
{
asm {
/* Αποθήκευση των
σημαντικών καταχωρητών
στη στοίβα. */
push es
push ds
push si
push di
/* Το τμήμα εργασίας είναι το
0a000h. */
mov ax, 40960
mov ds, ax
mov es, ax
mov di, 63998
mov si, 63678
std
mov cx, 31840
/* Τα δεδομένα μεταφέρονται
σε λέξεις,
καθώς έτσι επιτυγχάνεται
μεγαλύτερη
ταχύτητα. */
rep movsw
/* Γέμισμα της πρώτης
γραμμής με μαύρο χρώμα. */
mov cx, 160
xor ax, ax
rep stosw
/* Αποκατάσταση των
σημαντικών καταχωρητών. */
pop di
pop si
pop ds
pop es
}
}

void scroll_left(void)
/* Κύλιση της οθόνης προς τα
αριστερά. */
{
asm {
/* Αποθήκευση των
σημαντικών καταχωρητών
στη στοίβα. */
push es
push ds
push si
push di
/* Το τμήμα εργασίας είναι το
0a000h. */
mov ax, 40960
mov ds, ax
mov es, ax
mov di, 0
mov si, 1
cld
mov cx, 63999
/* Η μεταφορά γίνεται σε
  επίπεδο byte για
δύο λόγους:
α) Δεδομένου ότι η διεύθυνση
  αφετηρίας δεν είναι
άρτια, η μεταφορά σε επίπεδο
  λέξης δεν προσφέρει
κέρδη στην απόδοση.
β) Λόγω του ότι η λέξη
  αφετηρίας επικαλύπτεται με
τη λέξη προορισμού, η
  μεταφορά σε επίπεδο λέξης
μπορεί να δημιουργήσει
  πρόβλημα σε μερικές
  εκδόσεις
του 80x86 */
rep movsb
/* Γέμισμα της δεξιότερης
  στήλης με μαύρο χρώμα. */
mov cx, 200
mov bx, 319
mov dx, 320
xor al, al
}

blank_rightmost_line:
asm {
mov [bx], al
add bx, dx
loop blank_rightmost_line
/* Αποκατάσταση των
  σημαντικών καταχωρητών.
  */
pop di
pop si
pop ds
pop es
}
}

void scroll_right(void)
/* Κύλιση της οθόνης προς τα
δεξιά. */
{
asm {
/* Αποθήκευση των
σημαντικών καταχωρητών
στη στοίβα. */
push es
push ds
push si
push di
/* Το τμήμα εργασίας είναι το
0a000h. */
mov ax, 40960
mov ds, ax
mov es, ax
mov di, 63999
mov si, 63998
std
mov cx, 63999
/* Η μεταφορά γίνεται σε
επίπεδο byte για
τους λόγους που αναφέρθηκαν
στη διαδικασία
scroll_left. */
rep movsb
/* Γέμισμα της αριστερότερης
στήλης με μαύρο χρώμα. */
mov cx, 200
mov bx, 0
mov dx, 320
xor al, al
}
blank_leftmost_line:
asm {
mov [bx], al
add bx, dx
loop blank_leftmost_line
/* Αποκατάσταση των
σημαντικών καταχωρητών. */
pop di
pop si
pop ds
pop es
}
}
void scroll_up_left(void)
/* Κύλιση της οθόνης πάνω και
αριστερά. */
{
asm {
push es
push ds
push si
push di
/* Το τμήμα εργασίας είναι το
0a000h. */
mov ax, 40960
mov ds, ax
mov es, ax
/* Για scroll_up_right, αλλάξτε
την επόμενη
εντολή σε mov si, 319 */
mov si, 321
mov di, 0
cld
mov cx, 63679
/* Η μεταφορά φαίνεται σε
επίπεδο byte, διότι η
διεύθυνση αφετηρίας είναι
περιττή. */
rep movsb
/* Γέμισμα της τελευταίας
γραμμής με μαύρο χρώμα. */
mov cx, 161
xor ax, ax
rep stosw
/* Γέμισμα της δεξιότερης
στήλης με μαύρο χρώμα. */
mov cx, 200
/* Για scroll_up_right αλλάξτε
την
επόμενη εντολή σε mov bx, 0
*/
mov bx, 319
mov dx, 320
xor al, al
}
blank_rightmost_line:
asm {
mov [bx], al
add bx, dx
loop blank_rightmost_line
/* Αποκατάσταση των
σημαντικών καταχωρητών. */
pop di
pop si
pop ds
pop es
}
}
```

```
void scroll_down_right(void)
/* Κύλιση της οθόνης κάτω και
δεξιά. */
{
asm
{
/* Αποθήκευση των
σημαντικών καταχωρητών
στη στοίβα. */
push es
push ds
push si
push di
/* Το τμήμα εργασίας είναι το
0a000h. */
mov ax, 40960
mov ds, ax
mov es, ax
mov di, 63999
/* Για scroll_down_left αλλάξτε
την επόμενη εντολή σε mov
si, 63680 */
mov si, 63678
std
mov cx, 63679
/* Η μεταφορά γίνεται σε
επίπεδο byte, καθώς
η διεύθυνση προορισμού είναι
περιττή. */
rep movsb
/* Γέμισμα της πρώτης
γραμμής με μαύρο χρώμα. */
mov cx, 161
xor ax, ax
rep stosw
/* Γέμισμα της αριστερότερης
στήλης με μαύρο χρώμα. */
mov cx, 200
/* Για scroll_down_left αλλάξτε
την επόμενη εντολή σε mov
bx, 319 */
mov bx, 0
mov dx, 320
xor al, al
}
blank_leftmost_line:
asm {
mov [bx], al
add bx, dx
loop blank_leftmost_line
/* Αποκατάσταση των
σημαντικών καταχωρητών. */
pop di
pop si
pop ds
pop es
}
}


main()
{
int SVGADriver, GrDriver;
int GrMode;
int i;

/* Εγκατάσταση του οδηγού
που υποστηρίζει την ανάλυση
256 χρωμάτων.
Το αρχείο SVGA256.BGI πρέπει
να υπάρχει
στον τρέχοντα κατάλογο. */

SVGADriver =
  installuserdriver("SVGA256",
  DetectVGA256);
GrDriver = DETECT;

/* Αρχικοποίηση της
κατάστασης γραφικών. */
initgraph(&GrDriver, &GrMode,
  "");
if (graphresult() != grOk)

{
fprintf(stderr, "Η προσπάθεια
  αρχικοποίησης της
  κατάστασης 320*200*256
  ήταν ανεπιτυχής.\n");
exit(1);
}

/* Δοκιμή των διαδικασιών. */
for (i = 0; i < 320; i++)
{
setcolor(i % 256);
line(i, 0, i, 199);
}
for (i = 320; i != 0; i--)
scroll_left();

for (i = 0; i < 320; i++)
{
setcolor(i % 256);
line(i, 0, i, 199);
}
for (i = 320; i != 0; i--)
scroll_right();

for (i = 0; i < 200; i++)
{
setcolor(i);
line(0, i, 320, i);
}
for (i = 200; i != 0; i--)
scroll_up();

for (i = 0; i < 200; i++)
{
setcolor(i);
line(0, i, 320, i);
}
for (i = 200; i != 0; i--)
scroll_down();

for (i = 0; i < 200; i++)
{
setcolor(i);
line(0, i, 320, i);
}
for (i = 200; i != 0; i--)
scroll_up_left();

for (i = 0; i < 200; i++)
{
setcolor(i);
line(0, i, 320, i);
}

for (i = 200; i != 0; i--)
scroll_down_right();

closegraph();
return 0;
}
```

XMS & PASCAL

Αγαπητό PC Master,

Είμαι ένας φανατικός αναγνώστης σου και οφείλω να σου δώσω συγχαρητήρια για την καλή ύλη του περιοδικού. Εδώ και καιρό με προβληματίζει η διαχείριση της μνήμης XMS από την Turbo Pascal (ver. 7.0). Σε παλαιότερο τεύχος είχες δημοσιεύσει ένα τέτοιο πρόγραμμα (στη στήλη Programming), σε Turbo C. Όσο και αν προσπάθησα να μετατρέψω το πρόγραμμα σε Pascal, δεν στάθηκε δυνατό να το κάνω να δουλέψει. Το πρόβλημα βρίσκεται στη ρουτίνα DO_XMS_OPERATION, αφού η Pascal δεν διαθέτει τη δομή SREGS, αλλά ούτε και η δομή REGS είναι ίδια με της C. Θα ήθελα να μου δείξεις πώς μπορεί να τροποποιηθεί η ρουτίνα DO_XMS_OPERATION, ώστε να μπορεί να κληθεί από την Pascal. Αν είναι δυνατόν, να γίνει procedure, μια και η Pascal υποστηρίζει χρήση assembly.

Επίσης, θα ήθελα να δημοσιεύσετε κάποιο listing που να χειρίζεται τη Sound-Blaster από τη στήλη Programming, μια και όλοι οι Η/Υ διαθέτουν αυτή την κάρτα.

Ευχαριστώ,
Κ. Κουλαξίδης

Στο ακόλουθο πρόγραμμα φαίνεται η διαδικασία DO_XMS_OPERATION, τροποποιημένη κατάλληλα ώστε να λειτουργεί ως διαδικασία (procedure) της Pascal. Η διαδικασία DO_XMS_OPERATION εδώ δέχεται μία παράμετρο λιγότερη, διότι η Pascal ορίζει μία μόνο δομή για την αποθήκευση καταχωρητών (Regs), σε αντίθεση με τη C που ορίζει δύο (REGS και SREGS). Επίσης, δίνεται και η προσαρμογή της διαδικασίας TestXMS σε Pascal, ως υπόδειγμα διαδικασίας που καλεί την DO_XMS_OPERATION. Σημειώνουμε ότι στην

Pascal η δομή Regs περιλαμβάνει πεδία για τους καταχωρητές DS και ES, οπότε όλες οι αναφορές της μορφής segs.ds και segs.es, που απαντώνται στο πρόγραμμα C, πρέπει να τροποποιηθούν σε Regs.DS και Regs.ES αντίστοιχα.

```
Program XMS;

Uses DOS;

{$F+}
Procedure
  Do_XMS_Operation(XMS_ad
  dress: Pointer; Var Regs:
  Registers);
Begin
ASM
push ds
push es
push si
push di
lds si, [bp + 6] {η διεύθυνση
  της δομής REGS}

mov ax, [si + 14] {Η τιμή του
  καταχωρητή DS}
push ax
{Τοποθετείται στη στοίβα}
mov ax, [si]
{Απόδοση τιμών στους
καταχωρητές.}
mov bx, [si + 2]
mov cx, [si + 4]
mov dx, [si + 6]
mov di, [si + 12]
mov si, [si + 10]
pop ds
call dword ptr [bp + 10]
  {Κλήση του διαχειριστή
  εκτεταμένης μνήμης.}
push si
les si, [bp + 6]
{Η διεύθυνση της δομής
REGS.}
mov es:[si + 14], ds
{Αποθήκευση της τιμής του DS
στη δομή regs}
mov es:[si], ax {Αποθήκευση
  των τιμών των
  καταχωρητών στη δομή
  regs}
mov es:[si + 2], bx
mov es:[si + 4], cx
mov es:[si + 6], dx
pop ax {καταχωρητής SI}
mov [si + 10], ax
mov [si + 12], di
pop di {Αποκατάσταση των
  τιμών των σημαντικών
  καταχωρητών και
  επιστροφή}
pop si
pop es
pop ds
End;
End;
{$F-}

Procedure Test_XMS(Var
  IsInstalled: Boolean; Var
  DriverAddress: Pointer);

{ Η διαδικασία αυτή ελέγχει
αν ο διαχειριστής
εκτεταμένης μνήμης είναι
εγκαταστημένος. Αν είναι,
επιστρέφει την τιμή TRUE
στην παράμετρο IsInstalled
και, μέσω της παραμέτρου
DriverAddress, τη διεύθυνση
στην οποία μπορούν να
κληθούν οι υπηρεσίες του
διαχειριστή εκτεταμένης
μνήμης. Αν ο διαχειριστής
εκτεταμένης μνήμης δεν είναι
εγκαταστημένος, επιστρέφει
την τιμή FALSE και η
τιμή της παραμέτρου
DriverAddress δεν έχει
σημασία.}
Var
Regs: Registers;
Begin
{Κλήση της διακοπής $2F}
Regs.AX := $4300;
Intr($2F, Regs);
If (Regs.AL <> $80) Then

{Ο διαχειριστής δεν είναι
εγκαταστημένος.}
Begin
IsInstalled := FALSE;
Exit;
End;
IsInstalled := TRUE;
{Προσδιορισμός της
διεύθυνσης του διαχειριστή.}
Regs.Ax := $4310;
Intr($2F, Regs);
DriverAddress := Ptr(Regs.ES,
  Regs.BX);
End;

Function BCD2Int(BCDnumber:
  Integer): Integer;
{Μετατροπή ακεραίου BCD σε
κανονικό ακέραιο.
Χρησιμοποιείται για την
εξαγωγή των πραγματικών
αριθμών εκδόσεων και
αναθεώρησης.}
Begin
BCD2Int := ((BCDnumber AND
  $F0) Shr 4) * 10 +
  (BCDNumber AND $0F);
End;

Procedure
  TestXmsVersion(XMS_Addr
  ess: Pointer; Var
  HMA_Available: Boolean);
{Ελεγχος αν η έκδοση του
διαχειριστή εκτεταμένης
μνήμης είναι 2.0 ή νεότερη.
Η έκδοση τυπώνεται στην
οθόνη και αν είναι
παλαιότερη της 2.0, το
πρόγραμμα
τερματίζεται. Αν η έκδοση
είναι η 2.0 ή νεότερή της,
μέσω της παραμέτρου
hma_available επιστρέφεται
μια ένδειξη για το αν είναι
διαθέσιμη μνήμη HMA
(TRUE = ναι, FALSE = όχι).}

Var
Regs: Registers;

Begin
Regs.AH := 0; {Λειτουργία 0 –
  αναφορά έκδοσης.}
DO_XMS_OPERATION(XMS_Ad
  dress, Regs);
WriteLn('Η έκδοση του
  διαχειριστή εκτεταμένης
  μνήμης είναι ',
  BCD2Int(Regs.AH):2, '.',
BCD2Int(Regs.AL):02, '
  αναθεώρηση ',
  BCD2Int(Regs.BH):02, '.',
  BCD2Int(Regs.BL):02);
If (Regs.AH < 2) Then
Halt(1);
If (Regs.DX <> 0) Then
HMA_Available := TRUE
Else
HMA_Available := FALSE;
End;

Var
XMS_DriverAddress: Pointer;
HasXMSDriver, HMA_Available:
  Boolean;

Begin
Test_XMS(HasXMSDriver,
  XMS_DriverAddress);
If (Not(HasXMSDriver)) Then

Begin
WriteLn('Δεν υπάρχει
  διαχειριστής εκτεταμένης
  μνήμης. Το πρόγραμμα
  τερματίζεται.');
Halt(1);
End;
TestXMSVersion(XMS_DriverA
  ddress, HMA_Available);
If (HMA_Available) Then
WriteLn('Υπάρχει διαθέσιμη
  υψηλή μνήμη.')
Else
WriteLn('Δεν υπάρχει
  διαθέσιμη υψηλή μνήμη.');
End.
```

Με το θέμα της SoundBlaster θα ασχοληθούμε σε επόμενο τεύχος, μέσα από κάποια ειδικά αφιερωμένη για το σκοπό αυτόν στήλη.

■

PC GAMES

DISK

64

Ιούλιος...
Φτάσαμε, λοιπόν, στα μέσα του καλοκαιριού. Οι περισσότεροι από εσάς, ελπίζω, έχετε ξεμπερδέψει από υποχρεώσεις και "πρέπει" και απολαμβάνετε την πιο ανέμελη των εποχών. Πάντως, για όσους -ακόμα και τώρα- δεν έχουν καταφέρει να απαλλαγούν από τα ηλεκτρονικά "κουσούρια" οφείλουμε να κυκλοφορήσουμε και το καλοκαιρινό PC Master.
Αλήθεια, πώς σας φάνηκε η 720 μέχρι τώρα; Αφήστε, ξέρω... Αλλωστε, το έχετε δηλώσει στην Αλληλογραφία ουκ ολίγες φορές. Καλή, αλλά μικρή. Καλό δε θα ήταν να περιέχει και κάποια utilities. Ε, λοιπόν, ο καιρός πραγμάτωσης των επιθυμιών σας πλησιάζει. Απλώς φροντίστε να ξεκουραστείτε καλά αυτό το καλοκαίρι, γιατί επιστρέφοντας στη βάση θα έχετε να αντιμετωπίσετε τα διπλάσια KB από προκλήσεις... 1.44.

Επιμέλεια δισκέτας/Κείμενα: *Χάρης Σαράντης*

GAMES

Weird Island:
Ενα ολοκληρωμένο RPG για τους φανατικούς του είδους.

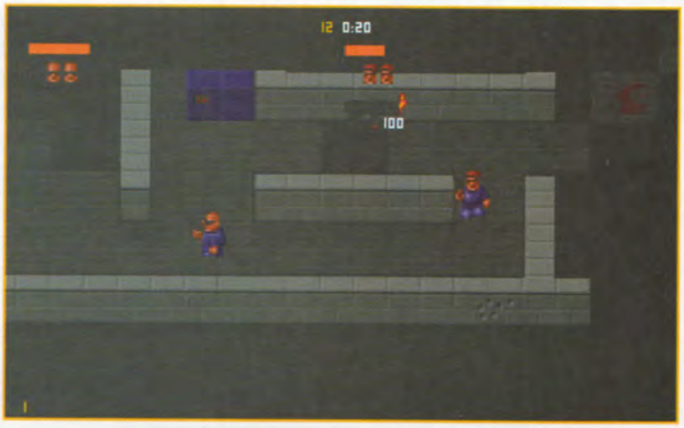
Cyberdogs:
Ενα αρκετά γρήγορο και εθιστικό arcade, για έναν ή δύο παίκτες.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ

EXAMS
Υπολογίστε γραφικά τα μόρια των πανελληνίων εξετάσεων

CYBERDOGS

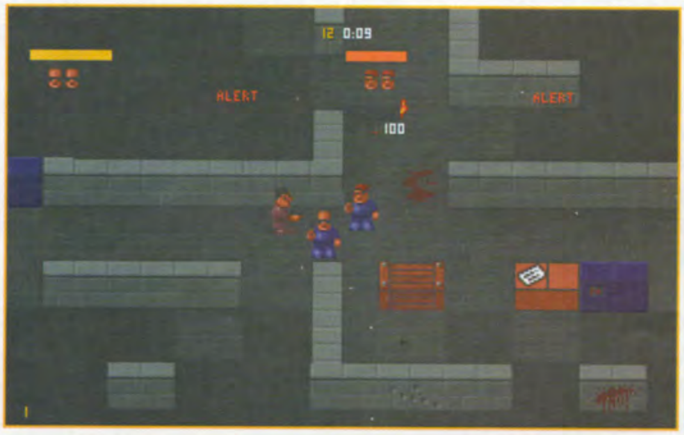
Το Cyberdogs έχει δύο σημαντικά πλεονεκτήματα για τη δισκέτα του PC Master, όσον αφορά στη σημερινή της μορφή. Πρόκειται αφ' ενός για ένα αρκετά έως πολύ καλό shareware (freeware, για την ακρίβεια - όσοι έχετε τύψεις συνειδήσεως, επειδή σπανίως έως ποτέ κάνετε registering, ίσως καταλαβαίνετε τη διαφορά) και, αφ' ετέρου, για ένα αποδεκτά μικρό στη συμπιεσμένη του μορφή.



Οπως ενδεχομένως διαβάσατε και στην ταυτότητα του προγράμματος, πρόκειται για ένα arcade game. Στο Cyberdogs έχετε υπό τον έλεγχό σας ένα cyborg, το οποίο περιπλανιέται σε διάφορους λαβυρίνθους συλλέγοντας όπλα, καταστρέφοντας πόρτες, τοίχους και μηχανήματα, και εξολοθρεύοντας ό,τι κινείται μπροστά του προς χάριν κάποιου ιερού (σίγουρα) σκοπού, τον οποίο δυστυχώς δεν μάθαμε για νά σας αποκαλύψουμε.

Με την κλήση του παιχνιδιού, το πρόγραμμα αναγνωρίζει τα joysticks που έχετε συνδεδεμένα στο μηχάνημά σας και σας πληροφορεί για πιθανή ανάγκη recalibration αυτών. Στη συνέχεια, και μετά την εμφάνιση της εισαγωγικής οθόνης, περνάμε στο main menu του παιχνιδιού.

Οι επιλογές που έχετε εδώ μάλλον δεν πρόκειται να σας μπερδέψουν -με μόνη ίσως εξαίρεση την options screen- όπως συχνά συμβαίνει με games όπου τα πάντα ελέγχονται από ένα μενού (με πλήθος υπομενού)



Κατασκευαστής: Ronny Wester
Είδος: Arcade
Απαιτήσεις: VGA
Υποστηρίζει: SoundCard, 2 joysticks
Command Line: dogs

επιλογών . Καταρχήν, δεν χρειάζεται να "σετάρετε" την κάρτα ήχου σας, καθώς το πρόγραμμα ανιχνεύει για την ύπαρξή της και την αναγνωρίζει μόνο του.

Στην οθόνη του κεντρικού μενού καλείστε να επιλέξετε αν θα παίξουν ένας ή δύο παίκτες και ποιο cyborg (μεταξύ τριών επιλογών) θα ελέγχει ο καθένας.



Αμέσως κάτω από την επιλογή παίκτη βρίσκεται το button για την επιλογή των controls. Πατώντας σε αυτό το fire, ανοίγει στο κέντρο της οθόνης ένα παράθυρο. Σε περίπτωση που ο έλεγχος του cyborg επιθυμείτε να γίνεται με joystick, απλώς πατήστε το fire σε αυτό. Σε αντίθετη περίπτωση πατήστε οποιοδήποτε πλήκτρο και δώστε στη συνέχεια τα πλήκτρα κίνησης, fire και ειδικών λειτουργιών (επιλογή όπλου, εμφάνιση χάρτη), όπως αυτά θα σας ζητηθούν.

Τώρα πια, μπορείτε να ξεκινήσετε την αποστολή σας. Οσοι, όμως, από εσάς είστε περισσότερο σχολαστικοί/απαιτητικοί μάλλον δεν θα αντέξετε στον πειρασμό να δοκιμάσετε την κλήση της options screen που προαναφέρθηκε.

Μεταφερόμαστε, λοιπόν, εκεί και βλέπουμε άλλη μία οθόνη με buttons επιλογών να εμφανίζεται μπροστά μας. Πρόκειται για την οθόνη των low level ρυθμίσεων. Ετσι, από εδώ μπορείτε να ρυθμίσετε το πόσο συχνά θα γίνεται το split screen (ο διαχωρισμός δηλαδή της οθόνης σε δύο ανεξάρτητες, όταν βρίσκεστε σε two players mode), να επιλέξετε αν θα ακούγονται μουσική ή ηχητικά εφέ ή και τα δύο, αν η κίνηση του cyborg θα διακόπτεται όταν πυροβολεί, ποια αποστολή θα αναλάβετε και, τέλος, αν θα παίξετε ομαδικά ή ο καθένας για τον εαυτό του (σε two players mode πάντα).

Επιστρέφοντας στο κεντρικό μενού, με fire στην αντίστοιχη επιλογή, μπορείτε να δείτε κάποια credits του παιχνιδιού, να το εγκαταλείψετε, ή, επιτέλους, να ξεκινήσετε την αποστολή σας.

Επιλέγοντας start mission, σας δίνεται η δυνατότητα να αγοράσετε κάποια όπλα (με περιορισμένες σφαίρες) ή ζωές. Μην παραλείψετε την αγορά κάποιου όπλου, γιατί, αν ακόμα και με άδεια χέρια μπορείτε να εξοντώσετε τους αντιπάλους σας, κάτι τέτοιο σίγουρα δεν είναι η καλύτερη επιλογή. Μόλις ολοκληρώσετε αυτό το στάδιο, επιλέγοντας το button "done" μεταφέρεστε στο πρώτο επίπεδο. Σκοπός σας είναι, φυσικά, να παραμείνετε ζωντανοί και να βγάλετε την πίστα. Για να γίνει αυτό πρέπει να συλλέξετε τον αριθμό των αντικειμένων που δηλώνεται στην αρχή της, αλλά και αναγράφεται στο πάνω μέρος της οθόνης κατά τη διάρκειά της, και να βρείτε την έξοδο.

Πολύτιμο βοήθημα για τα ανωτέρω θα αποτελέσει ο χάρτης που έχετε στη διάθεσή σας, καθώς πάνω σε αυτόν εμφανίζονται -εκτός από τους τοίχους- τα αντικείμενα που πρέπει να συλλέξετε (με κόκκινο χρώμα) αλλά και τα bonuses και η έξοδος (με γαλάζιο).

WEIRD ISLAND

Οι φίλοι των adventure είχαν εκφράσει ιδιαίτερη ικανοποίηση με το shareware adventure Last Half of Darkness που είχε περιληφθεί στη δισκέτα 57 του PC Master. Αυτό και μόνο αποτέλεσε λόγο ικανό για την αναζήτηση ενός "πιο adventure" προγράμματος.

Σας παρουσιάζουμε λοιπόν, σεβόμενοι το ένστικτο της περιπέτειας και αναζήτησης που βρίσκεται στο συνειδητό και το υποσυνείδητό σας, το Weird Island του Kevin A. Lee. Ας περάσουμε, λοιπόν, στην υπόθεση, στοιχείο απαραίτητο για αυτού



PC-MASTER DISK
Οδηγίες αποσυμπίεσης/εγκατάστασης

Αφού έχετε ανοίξει τον υπολογιστή σας, τοποθετήστε τη δισκέτα στο "μικρό" drive.

Γράψτε a: και πατήστε enter. Αν το φωτάκι του drive δεν ανάψει, γράψτε f, πατήστε enter και μετά b: και enter (την επόμενη φορά γράψτε κατευθείαν b:).

Γράψτε pcm και πατήστε enter.

Πατήστε το αστεράκι (shift & 8 ή * από το αριθμητικό πληκτρολόγιο).

Πατήστε c και μετά δύο φορές το enter.

Αρχίζει η διαδικασία αποσυμπίεσης.

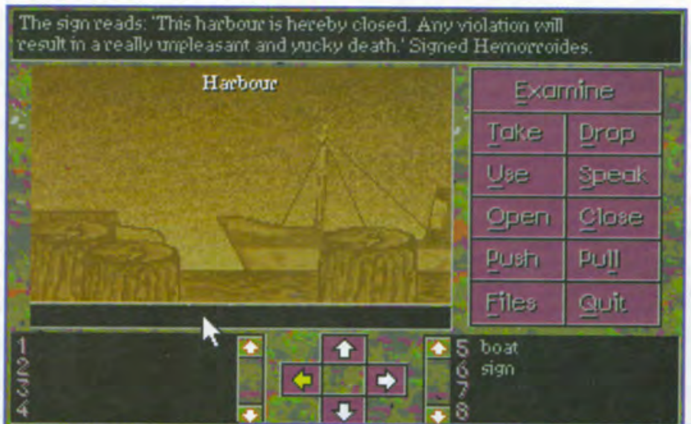
Για να τρέξετε κάποιο από τα προγράμματα της δισκέτας, δίνετε c: και enter, cd\pcmXX (το XX είναι ο αριθμός του τεύχους, π.χ., στο τεύχος 60 δίνετε cd\pcm60) και enter.

Μετά γράψτε dir. Εμφανίζονται οι υποκατάλογοι με τα προγράμματα της δισκέτας. Τώρα γράφετε cd και μετά ένα κενό και κάποιο από τα ονόματα των υποκαταλόγων που βλέπετε. Πατώντας enter "μπαίνετε" σε αυτόν.

Σε αυτό το σημείο θα γράφετε το όνομα του αρχείου που βρίσκεται στην ταυτότητα των προγραμμάτων με το χαρακτηρισμό Command Line, θα πατάτε enter και το παιχνίδι θα αρχίζει.

του είδους τα παιχνίδια. Διαβάζοντας ένα πρωί την εφημερίδα σας, το μάτι σας πέφτει σε μια ανακοίνωση και έτσι μαθαίνετε ότι έχετε γίνει ιδιοκτήτης ενός μικρού απομακρυσμένου νησιού. Το νησί αυτό, πριν από πολλά χρόνια, διεκδικούσαν πέντε σκλάβοι γαλέρας, μεταξύ των οποίων και ένας πρόγονός σας. Για 100 χρόνια η ιδιοκτησία του περνάει σε μια από τις οικογένειες των σκλάβων αυτών. Η δική σας οικογένεια είναι η επόμενη στη σειρά, κάτι το οποίο θα έπρεπε να είχατε πληροφορηθεί από τον προηγούμενο ιδιοκτήτη που... μυστηριωδώς εξαφανίστηκε. Ετσι, σύμφωνα με τους συμβολαιογράφους, ξεκινάτε να επισκεφθείτε τη νέα σας ιδιοκτησία και να ανακαλύψετε μόνοι σας όλα όσα ο προκάτοχός σας δεν μπόρεσε να σας πει.

Με την εκκίνηση του προγράμματος, η οθόνη χωρίζεται σε επτά παράθυρα. Στο ψηλότερο σημείο της βρίσκεται το παράθυρο κειμένου από όπου ενημερώνεστε για τα τεκταινόμενα. Στο κέντρο και αριστερά εμφανίζονται οι διάφορες εικόνες του παιχνιδιού, οι οποίες σας δείχνουν ανά πάσα στιγμή το περιβάλλον όπου βρίσκεστε (πρόκειται για graphics adventure, αν δεν το είχατε υποπτευθεί μέχρι τώρα), ενώ στο κάτω τμήμα αυτού βρίσκεται το παράθυρο πρότασης όπου σχηματίζεται η πρόταση της πράξης που θέλετε να εκτελέσετε. Στο δεξιό τμήμα υπάρχει το παράθυρο με τις εντολές του παιχνιδιού. Το κατώτερο τμήμα της οθόνης χωρίζεται σε τρία παράθυρα. Αυτά περιέχουν (από αριστερά προς τα δεξιά): το inventroy, τα πλήκτρα κίνησης και τα αντικείμενα που βρίσκονται στη συγκεκριμένη περιοχή.





Κατασκευαστής: Kevin A. Lee
Είδος: Adventure
Απαιτήσεις: EGA, 512K RAM, 8086
Υποστηρίζει: Mouse
Command Line: advent

Οσοι από εσάς έχουν ασχοληθεί στο παρελθόν με κάποιο graphics adventure δεν θα δυσκολευτούν καθόλου να εξοικειωθούν με το χειρισμό του Weird Island, αλλά, εδώ που τα λέμε, και οι υπόλοιποι (πόσοι άραγε να είναι αυτοί) δεν θα αντιμετωπίσουν ιδιαίτερα προβλήματα.

Μετακινείστε με κλικ στα βελάκια του παραθύρου κίνησης (όταν είναι άσπρο κάποιο από αυτά υποδηλώνεται ότι η προς τα εκεί κίνηση δεν είναι δυνατή) ή με τα cursor keys. Για να εκτελέσετε κάποια ενέργεια, επιλέξτε την από το αντίστοιχο παράθυρο εντολών, στη συνέχεια επιλέξτε από το παράθυρο αντικειμένων σε τι θα εκτελεστεί αυτή η ενέργεια και τέλος, για επιβεβαίωση, κάντε κλικ στο παράθυρο προτάσεων.

Αυτά είναι ουσιαστικά τα μόνα που πρέπει να γνωρίζετε για να ξεκινήσετε την περιπέτειά σας στο "Παράξενο Νησί". Αλλωστε, σκοπός του παιχνιδιού αυτού είναι να ανακαλύψετε μόνοι σας το μυστήριό του και όχι να σας το πούμε εμείς. ■

ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ
Exams

Κατασκευαστής: Akille Software
Απαιτήσεις: Windows 3.1, VBRUN300.DLL
Command Line: win exams

Ενα μικρό και πολύ επίκαιρο πρόγραμμα φιλοξενείται στη θέση του "Προγράμματος αναγνώστη" γι' αυτόν το μήνα. Σκοπό του προγράμματος αποτελεί ο υπολογισμός και η γραφική αναπαράσταση στο σύνολό τους των μορίων που συγκεντρώσατε στις πανελλήνιες εξετάσεις.

Επιλέξτε τη δέσμη και το βασικό μάθημα στο οποίο εξεταστήκατε και στη συνέχεια δώστε, μετακινώντας τις ανάλογες μπάρες, τα μόρια που συγκεντρώσατε σε κάθε μάθημα. Κατόπιν, επιλέξτε Επεξεργασία και στην οθόνη σας θα εμφανιστούν τα συνολικά μόρια, αλλά και η σχέση της τελικής σας βαθμολογίας με τις βάσεις του περασμένου χρόνου, όσον αφορά σε ΤΕΙ και ΑΕΙ.

Το σημαντικότερο, όμως, feature του προγράμματος είναι οι βάσεις των διάφορων σχολών που είναι καταχωρισμένες και προσπελάσιμες μέσω της επιλογής Bases από το File menu. Ετσι, χωρίς να χρειάζεται να ανατρέχετε σε εφημερίδες και "αναλυτικά" φυλλάδια, έχετε μπροστά σας τις βάσεις όλων των σχολών του προηγούμενου έτους, κάτι που σίγουρα θα σας ενδιαφέρει.

Ευχαριστούμε τον 17χρονο μαθητή λυκείου και δημιουργό του προγράμματος, Αχιλλέα Μανακανάτα, και ευχόμαστε σε αυτόν καθώς και σε όλους εσάς καλά αποτελέσματα, και -ακόμα και σε αντίθετη περίπτωση- καλό καλοκαίρι.

ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
E1.	COMPUTERS ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ Σελίδες 230	2.800
E2.	ΤΟ "ΧΡΥΣΟ" ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ Σελίδες 242	2.100
E3.	ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ Η/Υ Σελίδες 146	1.800
E4.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS Σελίδες 284	4.100
E5.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS Σελίδες 256	4.600
E6.	ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ Σελίδες 206	3.400
E7.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS; Σελίδες 350	4.100
E8.	MS-DOS 6.0 σε μία εβδομάδα Σελίδες 214	2.800
E9.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS; Σελίδες 376	4.100
E10.	WINDOWS 3.1 σε μία εβδομάδα Σελίδες 198	2.800
E11.	ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ Σελίδες 224	4.600
E12.	EXCEL 5.0 σε μία εβδομάδα Σελίδες 000	2.800
E13.	CORELDRAW! 5 σε μία εβδομάδα Σελίδες 288	3.100
E14.	Η ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX Σελίδες 128	2.500
E15.	ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΑΣ CD-ROM DRIVE Σελίδες 280, συνοδεύεται από CD-ROM	5.100

ΓΛΩΣΣΕΣ/ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Π1.	VISUAL BASIC Σελίδες 422	5.100
Π2.	CLIPPER 5.01 Σελίδες 192	2.800
Π3.	BORLAND C++ 3.0 & 3.1 Σελίδες 592	5.600
Π4.	TURBO PASCAL ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 302 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5"	5.100
Π5.	SQL Σελίδες 240 συνοδεύεται από δισκέτα 720 KB	4.600
Π6.	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΕ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ WINDOWS Σελίδες 304	5.600
Π7.	CA CLIPPER 5.2 Σελίδες 256	3.100
Π8.	PC-ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡ/ΣΜΟΥ Σελίδες 360, συνοδεύεται από δισκέτα 720 KB	5.600
Π9.	Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ Σελίδες 350	5.800
Π10.	VISUAL BASIC 3 Σελίδες 424	5.800

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ...

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Γ1.	VIDEOTEX Σελίδες 182	2.600
Γ2.	ON LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ Σελίδες 232 Β' Εκδοση	3.100
Γ3.	VIRTUAL REALITY Σελίδες 200	2.900
Γ4.	FRACTALS Σελίδες 216 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5" 720KB	3.800
Γ5.	MULTIMEDIA Β' έκδοση Σελίδες 176	2.900
Γ6.	ΔΙΚΤΥΑ Σελίδες 180	2.900
Γ7.	INTERNET Σελίδες 240	3.100

ΓΙΑ... POWER USERS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
P1.	WINDOWS 3.0 POWER TOOLS Σελίδες 670 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	6.800
P2.	LOTUS 1-2-3 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 1.056	9.300
P3.	WINDOWS 3.1 POWER TOOLS Σελίδες 1.136 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	9.300
P4.	EXCEL 5 ΛΥΣΕΙΣ Σελίδες 656	7.400
P5.	DOS 6 INSIDER Σελίδες 600	7.400
P6.	PC ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ Σελίδες 864	8.300
P7.	ΟΔΗΓΟΣ ΤΟΥ DOS Σελίδες 784	8.300

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ & ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Λ1.	DOS 5 Σελίδες 394	4.100
Λ2.	WINDOWS 3.1 Σελίδες 426	4.100
Λ3.	UNIX Σελίδες 826	7.400
Λ4.	NOVELL NETWARE 2.2 Σελίδες 332	4.600
Λ5.	AUTOCAD 12 Σελίδες 480	5.800
Λ6.	ACCESS MICROSOFT Σελίδες 304	4.600
Λ7.	QUARK XPRESS 3.1 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 260	4.600
Λ8.	MICROSOFT WORD 2 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 468	4.600
Λ9.	AMI PRO 2.0 Σελίδες 594	5.200
Λ10.	AMI PRO 3.0 Σελίδες 610	6.100
Λ11.	CORELDRAW! 3.0 Σελίδες 278	4.600
Λ12.	VENTURA Σελίδες 300	4.100
Λ13.	CORELDRAW! 4.0 Σελίδες 430	5.100
Λ14.	QUATTRO PRO ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 344	4.600
Λ15.	PAGEMAKER Σελίδες 320	4.600
Λ16.	PHOTOSHOP 2.5 Σελίδες 176	3.900
Λ17.	DEFACTO Σελίδες 575	7.300
Λ18.	WORD 6.0 Σελίδες 454	4.600
Λ19.	LOTUS 1-2-3 Rel. 4	4.600
Λ20.	MULTIMEDIA στη στιγμή Σελίδες 408, συνοδεύεται από 2 δισκέτες 1.44 MB	6.100
Λ21.	ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΜΙΚΡΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ NETWARE Σελίδες 392	4.600
Λ22.	PHOTOSTYLER 2 Σελίδες 240 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44 MB	4.600
Λ23.	DOS 6.2 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 328	4.100
Λ24.	EXCEL 5 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 392	4.100
Λ25.	WORD 6 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 544	4.600
Λ26.	DEFACTO 3 Σελίδες 640	8.200
Λ27.	WORD 6 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 312	4.100
Λ28.	CORELDRAW! 5 Σελίδες 600	5.800
Λ29.	ACCESS 2 MICROSOFT Σελίδες 352	4.600
Λ30.	ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET Σελίδες 672	9.300
Λ31.	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ Εργαλεία επιβίωσης Σελίδες 232	4.600
Λ32.	INTERNET ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 352	4.100

• ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ

POCKET GUIDES

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
G1.	**DOS 5.0** Β' έκδοση Σελίδες 182	2.500
G2.	**DR DOS 6.0** Σελίδες 208	2.500
G3.	**MS-DOS 6.0 & 6.2** Γ' έκδοση Σελίδες 256	2.500
G4.	**WINDOWS 3.1** Γ' έκδοση Σελίδες 330	2.500
G5.	**WORDPERFECT 5.1** Β' έκδοση Σελίδες 314	2.500
G6.	**WORDPERFECT 5.1 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 284	2.500
G7.	**EXCEL 3.0** Σελίδες 164	2.500
G8.	**WINDOWS 3.0** Σελίδες 256	2.500
G9.	**WINDOWS NT** Σελίδες 464	2.500
G10.	**WORD 6.0** Σελίδες 280	2.500
G11.	**WORDPERFECT 6 ΓΙΑ DOS** Σελίδες 368	2.500
G12.	**MS-DOS 6** Δ' έκδοση Σελίδες 250	2.500
G13.	**EXCEL 5** Σελίδες 328	2.500
G14.	**WORDPERFECT 6 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 352	2.500
G15.	**NORTON UTILITIES V. 6,7,8** Σελίδες 440	2.500
G16.	**OS/2 2.1** Σελίδες 368	2.500
G17.	**INTERNET** Σελίδες 400	2.500
G18.	**1-2-3 R.5 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 368	2.500

HOME COMPUTING

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
H1.	**ADVENTURES Βιβλίο Δεύτερο** Σελίδες 266	4.500
H2.	**NINTENDO NES** Σελίδες 122	2.000
H3.	**NINTENDO GAME BOY** Σελίδες 88	2.000
H4.	**ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ** Σελίδες 280	3.600
H5.	**ΠΡΟ-ΠΟ & ΛΟΤΤΟ** Σελίδες 263	3.600
H6.	**ADVENTURES Βιβλίο Τρίτο** Σελίδες 336	5.100
H7.	**Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT** Σελίδες 416	3.600
H8.	**VIRUS SCAN** Σελίδες 80 Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44 MB	2.600
H9.	**ΤΟ ΠΕΠΡΩΜΕΝΟ ΤΗΣ IBM** Σελίδες 416	3.900

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Δ1.	**ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ** Σελίδες 928	15.900
Δ2.	**Η ΔΙΑΛΥΣΗ ΤΗΣ ΓΙΟΥΓΚΟ-ΣΛΑΒΙΑΣ** Σελίδες 192	3.500

BUSINESS/MANAGEMENT

ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ MANAGEMENT

(Σειρά BUSINESS INSTITUTE OF MANAGEMENT)

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
B1.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING** Σελίδες 80	2.000
B2.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜ. ΣΧΕΣΕΙΣ** Σελίδες 100	2.000
B3.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ** Σελίδες 100	2.000
B4.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT** Σελίδες 112	2.000
B5.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓ-ΜΑΤΕΥΣΕΙΣ** Σελίδες 104	2.000
B6.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ** Σελίδες 112	2.000
B7.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ** Σελίδες 104	2.000
B8.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ** Σελίδες 104	2.000
B9.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ** Σελίδες 104	2.000
B10.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙ-ΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ** Σελίδες 104	2.000
B11.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS** Σελίδες 112	2.000
B12.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ** Σελίδες 96	2.000
B13.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ** Σελίδες 100	2.000
B14.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ** Σελίδες 104	2.000
B15.	**ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ** Σελίδες 96	2.000
B16.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ** Σελίδες 96	2.000
B17.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ** Σελίδες 88	2.000

ΓΕΝΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
M1.	**ΧΡΗΜΑΤΟ-ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ** Σελίδες 320 Β' έκδοση	4.300
M2.	**ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ** Σελίδες 226	3.300
M3.	**Ο ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER** Σελίδες 340 Γ' έκδοση	3.000
M4.	**DIRECT MAIL** Σελίδες 234	3.000
M5.	**MANAGEMENT ΚΑΙ ΜΙΚΡΟΫΠΟ-ΛΟΓΙΣΤΕΣ** Σελίδες 210	2.700
M6.	**MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ** Σελίδες 248	3.600
M7.	**ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ** Σελίδες 208	3.600
M8.	**ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ** Σελίδες 104	2.500
M9.	**ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ** Σελίδες 112	2.000
M10.	**ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΦΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΕΙΣΟΔΗΜΑΤΟΣ ΦΥΣΙΚΩΝ ΚΑΙ ΝΟΜΙΚΩΝ ΠΡΟΣΩΠΩΝ** Σελίδες 408	8.000
M11.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕ ΤΑ MEDIA** Σελίδες 232	3.200
M12.	**ΠΩΣ ΝΑ ΕΞΑΣΦΑΛΙΣΕΤΕ ΤΗΝ ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ ΣΑΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ** Σελίδες 360	3.800
M13.	**PROJECT "ΝΩΕ"** Σελίδες 264	3.800
M14.	**ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ** Σελίδες 136	2.200
M15.	**ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ** Σελίδες 288	4.600

τηλεαγορα

MAIL ORDER SERVICES

SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
S1.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6ΑΡΙ** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S2.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13ΑΡΙ** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S3.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΟΡΘΟΓΡΑΦΟΣ**	
	για PC/XT	15.000
	για AT/286	25.000
	διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	
S4.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ AGENDA** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S5.	**ASTROCHART** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S6.	**COMPUTALK** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S7.	**HITPACK 13** διατίθεται σε δισκέτα 3" για Amstrad 6128 & Plus	9.000
S8.	**VISUAL DOMINUS (win) v. 2.0** νέα, βελτιωμένη έκδοση διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	19.700
S9.	**VISUAL DOMINUS PRO (win) v. 3.0** νέα, επαγγελματική έκδοση, διατίθεται σε 3 δισκέτες 3.5"	39.700
S10.	**ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" 1.44MB	12.000

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
ES1.	**ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ** (ΕΜΒΑΔΑ)	9.900
ES2.	**ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ** (ΜΟΝΑΔΕΣ ΜΕΤΡΗΣΗΣ) διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή σε 2 5.25"	9.900

GAME SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
GS1.	**MIND BLASTER** (compilation) διατίθεται σε δισκέτες για PC 3.5" ή AMIGA	6.000
GS2.	**DEFENDER OF THE GALAXY** διατίθεται σε δισκέτα για AMIGA	4.000
GS3.	**TARTA**	
	για AMIGA	4.000
	για PC 3.5"	5.500
GS4.	**Ο ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.900
GS5.	**ΟΙ ΔΕΚΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.500
GS6.	**THE CLUB HOUSE (compilation)** διατίθεται σε δισκέτα AMIGA	6.000
GS7.	**SILVER BALL** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.500
GS8.	**ΝΑΥΜΑΧΙΑ** διατίθεται σε δισκέτα AMIGA	4.000
GS9.	**DECATHLON (win)** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.900

VIDEO

ΣΕΙΡΑ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
V1.	**ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗ ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ**	3.990
V2.	**ΤΟ SOFTWARE ΚΑΙ ΟΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΤΟΥ**	3.990
V3.	**Η ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΤΩΝ MULTIMEDIA**	3.990
V4.	**ΣΕΙΡΑ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ (V1+V2+V3)** Διάρκεια εκάστης 60'	9.900

ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER

ΣΤΕΙΛΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: ΤΗΛΕΑΓΟΡΑ

ΕΠΩΝΥΜΟ:................................ ΟΝΟΜΑ:................................ ΗΛΙΚΙΑ*:..........

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:................................ ΠΟΛΗ:................................ ΤΚ:.......... ΤΗΛ.:..........

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ................................ ΥΠΟΓΡΑΦΗ:................................ ΗΜ/ΝΙΑ:..........

Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον

ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:................................ Α.Φ.Μ.:.......... Δ.Ο.Υ.:..........

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ................................

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	FORMAT			ΚΟΣΤΟΣ
			3.5"	5.25"	Amiga	

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ.................................

• Παρακαλώ στείλτε μου αντικαταβολή, τα πιο πάνω είδη. • Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη

❏ Χρεώστε την προσωπική μου κάρτα: ❏ Χρεώστε την εταιρική κάρτα: EUROCARD ❏ MASTERCARD ❏ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❏ VISA ❏

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| ΗΜ. ΛΗΞΗΣ |_|_|_| |_|_| ΥΠΟΓΡΑΦΗ................................

** ΗΛΙΚΙΑ: Για άτομα ηλικίας κάτω των 17 ετών η παραγγελία πρέπει να υπογράφεται και από τον κηδεμόνα τους.*

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εξωτερικού προεξοφλούνται με επιταγή προς την COMPUPRESS AE, η οποία θα συμπεριλαμβάνει και τα έξοδα αποστολής 2.000 δρχ.

τηλεαγορα

MAIL ORDER SERVICES



ΕΙΔΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ



1ο ΤΕΥΧΟΣ



2ο ΤΕΥΧΟΣ

Η ΔΥΝ@ΜΗ ΝΑ ΑΝΑΚΑΛΥΠΤΕΙΣ

•Modems •Communication Software
•Telnet •FTP •Usenet •Archie
•Gopher •World Wide Web •IRC
•Visual Net •Net Games

και εκατοντάδες ακόμα απαραίτητες πληροφορίες για να ταξιδέψετε στον απέραντο κόσμο του Internet.

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ ON-LINE! INTERNET

Τώρα έχετε ένα μοναδικό οδηγό για να εξερευνήσετε τον κυβερνοχώρο.
Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ INTERNET σας προετοιμάζει και οδηγεί τα βήματά σας στις ατέλειωτες ηλεκτρονικές πηγές της γνώσης και της πληροφόρησης.
Με σαφείς οδηγίες, παρουσιάσεις προγραμμάτων και προϊόντων, με χιλιάδες χρήσιμες διευθύνσεις, σας δίνει το στίγμα της "πλοήγησής" σας και όλες τις απαντήσεις στις ερωτήσεις σας.
Δικτυωθείτε! Ανοίξτε τον ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ INTERNET και μπείτε στον κυβερνοχώρο χωρίς φόβο και με πάθος...

e-mail address:
iworld@athena.compulink.forthnet.gr

ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ ΚΑΘΕ ΔΕΥΤΕΡΟ ΜΗΝΑ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΕΓΓΡΑΦΗΣ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗ

Ναι! Επιθυμώ να εγγραφώ συνδρομητής στο περιοδικό "Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ INTERNET" για τα 11 επόμενα τεύχη **με έκπτωση 10%**.

❑ ΙΔΙΩΤΗΣ: 9.900 δρχ. ❑ ΦΟΙΤΗΤΗΣ: 8.900 δρχ. ❑ ΕΤΑΙΡΙΑ, Ν.Π.Δ.Δ., ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ: 17.000 δρχ.

ΟΝΟΜ/ΜΟ: .... ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ: ....

ΤΗΛ.: .... ΗΛΙΚΙΑ: .... Α.Δ. Φοιτητικής Ταυτότητας: ....

❑ Έστειλα ταχ. επιταγή Νο.......................... (προς Compuress Α.Ε., Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα)

Χρεώστε την κάρτα μου με το ποσό των.......................... δρχ.

❑ EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ DINERS ❑ VISA Νο Κάρτας.......................... Ημερ.Λήξης..........................

Υπογραφή..........................

PC ΑΓΓΕΛΙΕΣ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ κατά παραγγελία από στέλεχος γνωστού Software House. Αξιοποιήστε κάθε είδους Hardware. Κωβαίος Κων/νος, Πατρ. Ιωακείμ 63, 185 39 Πειραιάς. Τηλ.: 4518791.

***** GAMER CLUB *****
PC: Games = 400, Utilities = 500, Streamer, CD. AMIGA: Gamedisk = 250. Αντικαταβολή - Κατάλογος - Πανελλαδικά. Δημακόπουλος Θωμάς-Δημήτρης, Χαλκηδόνος 8, 131 21 Αθήνα. Τηλ.: 2637136.

SCHOOL'S OUT and 670 MB best-last games installed to CD, Wait for you ONLY 7.900 drh. for this month. Λέκκας Χάρης, Τ.Θ. 26049, Αθήνα. Τηλ.: 8832141.

TAPE = 2.500 δρχ., PC GAME + DISK = 300 δρχ., AMIGA GAME + DISK = 200 δρχ., CD =... CALL. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ. ΚΩΣΤΑΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΟΠΟΥΛΟΣ, ΙΠΠΟΝΑΚΤΟΣ 16, ΝΙΚΑΙΑ. ΤΗΛ.: 5314051.

300 ΔΡΧ. PC-ST-AM GAME-DISK. Αντικαταβολές την ίδια μέρα. Super games collections τα 670MB μόνο 10.000 δρχ. Τώρα! Λέκκας Χάρης, Τ.Θ. 26049. Τηλ.: 8832141.

PC & AMIGA GAMES & UTILITIES
CD από 7.000 δρχ. PC GAME + DISK: 350 δρχ. AMIGA GAME + DISK: 250 δρχ. Εγγυημένη εγγραφή. Παράδοση αυθημερόν. Αντικαταβολές παντού. Μάκης Αγαπητός, Αλαμάνας 24, Καλογρέζα. Τηλ.: 2877667.

ΕΓΓΡΑΦΕΣ CD
Παιχνίδια, προγράμματα, εικόνες. Εβδομαδιαίες συνδρομές σε CD. Δημήτρης Τζατζανάς, Κομνηνών 2, 591 00 Βέροια. Τηλ.: 0331/72479.

CD-ROM CLUB
Εχουμε τα ΠΑΝΤΑ! Games - Applications - Συνδρομές. Συνεχής ανανέωση. Γρήγορη εξυπηρέτηση. ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ. Δωρεάν κατάλογος. Γιώργος - Τάσος. Τηλ.: 9847643.

ΔΙΣΚΕΤΕΣ Verbatim 1.44 115 δρχ., Noname 1.44 83, Noname 720 70, CD Recordables Kodak 2050, DAT 90m 2400. Τηλ.: 9337364, 9318228.

*** COMPU SOFT ***
Ολα τα τελευταία παιχνίδια και προγράμματα, παραλαβές κάθε εβδομάδα. Τεράστια συλλογή CDs. Συνδρομές σε Tapes και CDs. ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ. Παράδοση κατ' οίκον αυθημερόν. Σπύρος-Γιάννης. Τηλ.: 2626571 - 2612185.

B & B SOFTWARE...
ΤΩΡΑ ΜΕ 2 CD-R για καλύτερη ΚΑΙ ταχύτερη ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ για ΟΛΟ τον ΚΟΣΜΟ... Συνδρομές/τίτλοι σε CD από 6.000!!! Βασίλης Δράκος, Αγορακρίτου 18, Αθήνα. Τηλ./Fax: 9233297.

PC GAMES DISK 250, APPLICATION VIRUS FREE CD - ΕΓΓΡΑΦΕΣ - ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ. ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ - ΔΙΣΚΕΤΕΣ - HARDWARE. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ. ΤΑΜΠΑΣ ΜΙΧΑΗΛ, ΔΕΔΟΥΣΗ 13, 143 42. ΤΗΛ.: 2531242.

CHANIA-CLUB
Μεγάλη συλλογή από GAMES και UTILITIES. VERBATIM 1.2 = 300, 1.44 = 350. Full tape 120 MB (3M) 6.000. Στέλνεται ΔΩΡΕΑΝ κατάλογος. Μιχάλης Λαγωνικάκης, Ξηρουχάκη 2, 731 35 Χανιά. Τηλ.: 0821/95387.

FREDDY PC GAMES DISK 250. UTILITY 400 VIRUS FREE. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ CD - ΕΓΓΡΑΦΕΣ HARDWARE - ΔΙΣΚΕΤΕΣ - NAME - NONAME. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ ΚΑΙ ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ. ΤΡΕΜΑΚΗΣ ΦΩΤΗΣ, ΑΣΤΥΠΑΛΑΙΑΣ 19, ΚΥΨΕΛΗ. ΤΗΛ.: 8655607.

3DO PANASONIC CD
Εγγραφές CD για 3DO, AMIGA, UNIX, MACINTOSH, CD-I, CD32, CDTV, SONY PLAYSTATION, NEO GEO, VIDEO CD, PHOTO CD, AUDIO CD, etc. ΤΙΜΗ: 6.000 δρχ. Αντικαταβολές παντού. Αποστολή με COURIER. Νάκος Σωτήρης, Βοσπόρου 142, 184 53 Νίκαια. Τηλ.: 01/4965213 - 094/502183.

CD RECORDINGS
Ολοι οι τίτλοι!!! Ολες οι συνδρομές. Ολα τα προγράμματα!!! Ετοιμες συλλογές και συλλογές κατά παραγγελία. Δευτέρα - Κυριακή 10:00-22:00. Τηλεφωνήστε στα τηλ.: 8562980 - 8562981.

PC COLLECTION
GAMEDISK 350 - ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ. Συνδρομές 5.000 δρχ. Αντικαταβολές EXPRESS. Δωρεάν κατάλογος. Αναλαμβάνουμε πάσης φύσεως BACKUP ΣΕ CD ΑΠΟ TAPE - ΔΙΣΚΟΥΣ. ΜΕΓΑΛΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ. ΑΠΕΙΡΟΙ ΤΙΤΛΟΙ. Κουμαριανός Γιώργος, Ηλιού 5, Αθήνα. Τηλ.: 2686996.

NEVERENDING SOFTWARE
ΕΚΑΤΟΝΤΑΔΕΣ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ PC GAMES UTILS ΑΠΟ 200 ΔΡΧ. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΑΠΟ 5.000 ΔΡΧ. ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ. ΒΑΣΙΛΗΣ, τηλ.: 4925223. ΜΙΧΑΛΗΣ, τηλ.: 4312219.

PC CD GAMES CENTER
Η μεγαλύτερη συλλογή σε δισκέτες από GAMES, "300" δρχ. (NAME) & APPLICATION. Αναλαμβάνουμε τη μεταφορά των δεδομένων σας σε ποιοτικό CD με μικρό κόστος και γρήγορη παράδοση. Επίσης εγγραφές CD για 3DO, AMIGA, UNIX, MACINTOSH, CD-I, CD32, CDTV, SONY PLAYSTATION, NEO GEO, VIDEO CD, PHOTO CD, AUDIO CD, etc. Ακόμα σε CD, GAMES, APPLICATIONS, GAMES COLLECTION. Επιλογή από GAMES & APPLICATIONS DISK σε CD "100" δρχ. Συνδρομή σε CD "5.500" δρχ. από 2 GROUPS. Νέες παραλαβές κάθε εβδομάδα. Αντικαταβολές παντού. Αποστολή με COURIER. Δωρεάν κατάλογος. Νάκος Σωτήρης, Βοσπόρου 142, 184 53 Νίκαια. Τηλ.: 01/4965213 - 094/502183.

FAROS CLUB
Πρόγραμμα SUPER ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ (WINDOWS) με εικόνες. Προγράμματα, παιχνίδια, CDs, Streamers, με εβδομαδιαία ανανέωση. Αντικαταβολές

παντού και γρήγορα. Λύσεις από advendures, cheats, σπασίματα για πολλά παιχνίδια. Τηλεφωνήστε ΤΩΡΑ: 0551-26296. Γιάννης-Δημήτρης, ώρες 15:00-24:00. Αλεξανδρούπολη.

PC BEST
- Game + Disk = 300 δρχ. (Verbatin)!!
- Utilities + Disk = 300 δρχ. (Verbatim)!!
- 100% Virrus Free.
- Στέλνουμε παντού με αντικαταβολή γρήγορα και υπεύθυνα. Γιώργος. Τηλ.: 5907926 (9:00-23:00).

COMPUTERS 486SX-40, 1 MB μνήμη, 14" color οθόνη, 340MB σκληρός δίσκος, τιμή 125.000. 486DX2-80, 4MB μνήμη, 14" color οθόνη, 340MB σκληρός δίσκος, 3 χρόνια εγγύηση, 193.000. Τηλ.: 9318228, 9337364.

ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ-ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ PC Ταχύτατες και ποιοτικές εγγραφές. Εβδομαδιαία παραλαβή καινούριων τίτλων. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. Κώστας Χαλβατζόγλου, Ιμβρου 2, 112 57 Αθήνα. Τηλ.: 8615912.

***** DIGITAL PC-3DO *****
- Τρελές ανταλλαγές: Φέρτε μας ένα (1) CD που δεν έχουμε για μισή ώρα και σας γράφουμε δύο (2) δωρεάν!!!
- Δωρεάν LASER κατάλογος CD-ROM.
- Ολα τα τελευταία CDs: 230 τίτλοι GAMES.
- APPLICATIONS συνεχώς αυξανόμενα!!
- Συνδρομή TARKUS 1ο χέρι, παράδοση Τρίτη 3:00 μ.μ.
- Προγράμματα επιλογής σας σε CD. Τώρα και παιχνίδια 3DO!!
- 100% εγγραφή από το Νο 1 CD-R.
- Αντικαταβολές, παράδοση κατ' οίκον. Μάρρης Αγγελος, Τ.Θ. 53034, Ν. Ιωνία. Ακης. Τηλ.: 2876306 - 2876251.

PC: Τι να σας πω? Οτι φέρνω προγράμματα/παιχνίδια από το εξωτερικό? Σας το λένε οι 7 στους 10. Τι να σας πω? Οτι είμαι ο πιο γρήγορος? Σας το λένε οι 8 στους 10. Τι να σας πω? Οτι εγώ τα δίνω σε αυτούς που πηγαίνετε και τα αγοράζετε? Σας το λένε οι 9 στους 10. Ενα θα σας πω. ΘΑΝΟΣ. Γύρισε δριμύτερος και περιμένει το τηλεφώνημά σας. Η εγγύηση στο Software. Παράδοση κατ' οίκον. Στέλνονται σε όλη την Ελλάδα και Κύπρο. Συλλογή από το 1993. Θάνος Σκουρογιάννης, Τ.Θ. 74218, 160 10 Καισαριανή. Τηλ.: 7514685 - 7513702.

***** ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ - PARADISE CLUB *****
* PC Gamedisk 300 δρχ.! & Εκατοντάδες CD προγράμματα στις καλύτερες τιμές!
* Εβδομαδιαία συνδρομή σε τιμή έκπληξη!
* Μηνιαία συνδρομή με TOP τίτλους σε καταπληκτική τιμή!
* Προγράμματα και συλλογές σε CD!
* Εγγραφές, μεταφορές από HD, TAPES, DISKS, σε CD!
* ΤΑΧΥΤΑΤΕΣ αντικαταβολές στην ΕΠΑΡΧΙΑ!
* ΑΔΕΙΑ CDs και δισκέτες σε καταπληκτικές τιμές! Στεργίου Βασίλης, Μακαρίου 82, 131 23 Ν. Λιόσια. Τηλ.: 5012307

PC GAMES
Game + disk 250 δρχ. Program + disk 400 δρχ. Συνεχής ανανέωση. Παραλαβή αυθημερόν. Οδυσσέας Τσακαλόπουλος, Αλίμου 27, Καλαμάκι. Τηλ.: 9840751.

PC-GAMES 299! PC-PROGRAMS 399! WEEKLY CD & TAPES, MANUALS, HACKS, SOLUTIONS. PROFESSIONAL WORK GUARANTEED 100%. ΤΗΛ.: 094/508371.

ΑΝΤΙΧΑΣΗ - ΣΠΑΣΤΗΡΙ - ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΟ! "ΞΕΚΛΕΙΔΩΝΕΙ", ΑΝΤΙΓΡΑΦΕΙ, "ΣΠΑΕΙ" 9.981 "ΚΛΕΙΔΩΜΑΤΑ", ΚΩΔΙΚΟΥΣ, KEY-DISKS, HASPS SERIALS ΜΟΝΟ 8.900 ΔΡΧ. ΤΗΛ.: 094-508371.

ABC Soft
Προγράμματα - Παιχνίδια για PC. Ολοι οι τελευταίοι τίτλοι σε CD και δισκέτες. VIRUS FREE. Συνδρομές/Επιλογές σε CD. Ολα επώνυμα. Εβδομαδιαία ανανέωση. Εγκατάσταση - Υποστήριξη. Παναγιώτης, τηλ.: 5013719. Μάνος, τηλ.: 8026728 - 6125415.

PC & AMIGA CLUB
Εγγραφές σε CD, TAPES & ΔΙΣΚΕΤΕΣ. Η μεγαλύτερη συλλογή που υπάρχει. Παραλαβή κάθε εβδομάδα από τρία γκρουπ. Παράδοση κατ' οίκον, αντικαταβολές παντού. Μίμης Πολυχρονίου, Μ. Μπότσαρη 17, Αιγάλεω. Τηλ.: 5987587 - 5983717.

1 DC. Φανταστικές καλοκαιρινές τιμές. Μόνο 200 δρχ. η 1.44. Γράψτε για κατάλογο: Μπρομοιράκης Γιάννης, Διατονίου 30, 713 05 Ηράκλειο.

32 BIT GAMES CLUB
Πλήρης συλλογή PC-CD-ST-AM Games. Εγγραφές CD. Αντικαταβολές. Disk gamelist δωρεάν. Τασόγιαννος Γιώργος, Σπ. Τρικούπη 34, 106 83 Αθήνα. Τηλ.: 8239965.

CD FORUM - ΕΓΓΡΑΦΕΣ ΣΕ CD GAMES & ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ 5.000. GAMEDISK = 280. DAT & STREAMER. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ. ΤΗΛ.: 6456426.

MAGIC CLUB
PC Games, Utilities. Συνδρομές CD Gamedisk = 300 δρχ. Μεγάλη συλλογή. Νικήτας Πετρούλιας, Αγχιάλου 19, Σεπόλια. Τηλ.: 5136816.

ΡΟΔΟΣ PC CLUB
Ολοι οι καινούριοι τίτλοι. Τρομερές τιμές. Δισκέτα - CD-ROM. Αντικαταβολές. Μαυρουδής Περιβολάρης, Θεμιστοκλέους Σοφούλη 37, 851 00 Ρόδος. Τηλ.: 29403.

KS CLUB
PC Gamedisk 350 δρχ. CD titles. Συλλογές - Συνδρομές & σε CD. Σπύρος-Κώστας. Τηλ.: 0741/85546.

Ολα τα προγράμματα για PC 300 δρχ., για AMIGA 250 δρχ. Αυθημερόν παράδοση, γρήγορες αντικαταβολές. Σπύρος. Τηλ.: 5149490.

CD EXPERT
Ο μεγαλύτερος κατάλογος CD-ROM τίτλων που είδατε ποτέ! Αυθημερόν εξυπηρέτηση και σωστή δουλειά. Verbatin + Game = 300 δρχ., Application = 400 δρχ., CD-ROM GAME = 4.500 δρχ. CORONAPPLICATION = 6.500 δρχ. Συνδρομή σε CD = 5.000 δρχ. ΕΠΙΛΟΓΗ games = 40 δρχ. ΕΠΙΛΟΓΗ application = 70 δρχ. Μανωλόπουλος Γιώργος, 25ης Μαρτίου 15, 122 44 Αιγάλεω. Τηλ.: 5313765.

ΚΟΥΠΟΝΙ
ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να εγγραφώ συνδρομητής στο περιοδικό PC MASTER για ένα χρόνο (11 τεύχη). Τιμή τεύχους: 1.000 δρχ.

- ❑ ΙΔΙΩΤΗΣ: 9.900 δρχ.
- ❑ ΦΟΙΤΗΤΗΣ: 8.900 δρχ. (Αρ. Δελτ. Φοιτ. Ταυτ.: ______)
- ❑ Ν.Π.Δ.Δ. ή ΕΤΑΙΡΙΑ ή ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ: 17.000 δρχ.
- ❑ Εστειλα την επιταγή Νο______ με το ποσό των ______ δρχ.
- ❑ Χρεώστε το ποσό των ______ δρχ. στην κάρτα μου.
  - ❑ VISA ❑ DINERS ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ
  - ❑ EUROCARD ❑ MASTERCARD

(Αριθμός κάρτας ______ Ημ/νία λήξεως ______)

Υπογραφή ______

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΟΝΟΜ/ΜΟ ______

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______

Τ.Κ. ______ **ΤΗΛΕΦΩΝΟ** ______

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ______ **ΗΛΙΚΙΑ** ___

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ

No ______

ΚΟΥΠΟΝΙ
ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά, αλλιώς θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%. Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 3.000 δρχ. η καθεμία. Για κάθε λέξη επιπλέον, το κόστος επιβαρύνεται με 300 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%. Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 15 του προηγούμενου μήνα (σφραγίδα ταχυδρομείου).

Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ:

- ☐ **Computers** ☐ **Software**
- ☐ **Περιφερειακά** ☐ **Γενικά**

Συμπληρώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας όπου επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

Προς το περιοδικό PC MASTER (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

______

______

______

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______ ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ ______

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ ______ ΤΗΛ. ______ ΑΡΙΘΜΟΣ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΕΠΙΤΑΓΗΣ ______ ΗΜ/ΝΙΑ ______

❑ Χρεώστε το ποσό των ______ δρχ. στην κάρτα μου.

❑ VISA ❑ DINERS ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ EUROCARD ❑ MASTERCARD

(Αριθμός κάρτας ______ Ημ/νία λήξεως ______)

Υπογραφή ______

Οι αγγελίες του PC MASTER υπάρχουν και σε ηλεκτρονική μορφή στην On-Line βάση δεδομένων της CompuLink

> ΝΕΟΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΚΟΙ ΚΟΜΒΟΙ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΔΙΚΤΥΩΘΕΙΤΕ!

ΣΥΝΤΟΜΑ ΑΚΟΜΗ ΠΙΟ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ



Σήμερα το Δίκτυο CompuLink παρέχει τις υπηρεσίες του σε ολοένα περισσότερες πόλεις τις Ελλάδος. Τώρα τέσσερις ακόμη τοπικοί κόμβοι τίθενται σε λειτουργία. Οι κόμβοι **ΠΑΤΡΑΣ**, **ΒΟΛΟΥ**, **ΗΡΑΚΛΕΙΟΥ ΚΡΗΤΗΣ** και **ΙΩΑΝΝΙΝΩΝ** είναι γεγονός. Σύντομα η CompuLink ακόμη πιο κοντά σας...

INTERNET
INTERNATIONAL NETWORK

ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΤΟ INTERNET ΜΕΣΩ FORTHNET

COMPULINK NETWORK

http://www.compulink.gr e-mail: marcom@compulink.gr

Η ΑΠΟΛΥΤΗ ΔΥΝΑΜΗ ΤΗΣ ON-LINE ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

ΑΘΗΝΑ: Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9227447, 9228447, 9229128, fax: 9242219
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 284864, 287610, fax: 282663
ΠΑΤΡΑ: (ACHAIA DATA), Καραϊσκάκη 36, 262 21, τηλ.: 225323, 623600, fax: 225323
ΒΟΛΟΣ: (MacExperts), Σπ. Σπυρίδη 30, 382 21, τηλ.: 23923, 094527134, fax: 23923
ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ: (ΜΗΧΑΝΟΤΕΧΝΙΚΗ), Ζωγράφου 2, τηλ.: 341414-5, 283998, fax: 222804
ΙΩΑΝΝΙΝΑ: Πυρσινέλλα 14, 453 44, τηλ.: 73775-6, fax: 73776